GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação

Currículo em Ação

5

QUINTO ANO
ENSINO FUNDAMENTAL
CADERNO DO PROFESSOR

VOLUME
1

00_49734011_SPFE 6 ano EF MIOLO.indb 1 29/12/2020 15:31:16

Caro professor,

É grande a satisfação de compartilhar a responsabilidade de uma educação de qualidade com todos os profissionais da rede pública e toda a comunidade escolar. O material que você tem em mãos foi elaborado para subsidiar suas ações que serão desenvolvidas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Esse material está organizado em Situações de Aprendizagem, que contemplam o desenvolvimento das Unidades temáticas: Brincadeiras e Jogos, Esportes, Lutas, Ginástica, Dança e Corpo, Movimento e Saúde, as atividades propõe o desenvolvimento das habilidades e objetos de conhecimento. A proposta é que os estudantes experimentem e fruam diferentes práticas corporais. As experiências propostas consideram que os estudantes irão aprender os gestos técnicos, as regras, os sistemas táticos de uma prática esportiva, porém irão discutir sobre a importância do trabalho em equipe e do protagonismo nessas práticas.

As habilidades que serão desenvolvidas são apresentadas sempre no início de cada situação de aprendizagem. Elas contemplam alguns processos que devem ser considerados na proposta de atividade, como por exemplo:

Na habilidade "(EF01EF11) Experimentar, fruir e recriar diferentes danças do contexto comunitário (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e o desempenho corporal." Experimentar, fruir e recriar indicam os processos cognitivos da atividade, nos diz que os estudantes precisam experimentar, vivenciar as práticas corporais, bem como apreciá-las seja por meio de vídeos, ou observando os colegas fazendo, e recriá-las. Outro aspecto indicado pela habilidade é o assunto a ser tratado: as danças (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas). Para que os estudantes irão aprender isso? O final da habilidade "respeitando as diferenças individuais" nos indica a finalidade de os estudantes aprenderem determinado assunto: para respeitar as diferenças individuais e o desempenho corporal. Esses pontos são primordiais para que as habilidades sejam contempladas, por isso neste material são propostas várias reflexões considerando o para que os estudantes estão aprendendo determinado assunto.

As estratégias aqui presentes não devem ser tratadas como únicas possibilidades, visto que é importantíssimo realizar a adaptação e/ou ampliação das atividades de acordo com seu contexto, pois o objetivo é garantir o desenvolvimento das habilidades previstas. Nesse sentido destacamos que, o material do professor e aluno, bem como a presente adaptação curricular não visa uma fórmula ou receita , e sim, a consideração das características e contextos locais em que a unidade escolar se insere, a autonomia do professor, bem como reconhecer que os estudantes são seres culturais e que trazem consigo vastas experiências. Entendemos que tais proposições podem contribuir absolutamente, ao deixar claro para a comunidade qual é o papel da Educação Física Escolar, descrevendo novas possibilidades para o debate pedagógico deste componente curricular.

Uma Educação Física para todos!

Professor, desde as últimas décadas os objetivos pedagógicos da Educação Física mudaram, ela vai para além da prática motora, sem contextualização, sem sentido, para uma Educação Física que busca propor a reflexão, análise e recriação das práticas corporais. Dentro desse contexto, buscamos também uma Educação Física em que todos possam participar, uma Educação Física que seja inclusiva. Nesse caso, estamos nos referindo a inclusão dos

Versão Preliminar

estudantes com deficiência nas aulas de Educação Física. Cada escola possui um contexto, e cada estudante é único, portanto é necessário analisar as atividades propostas para assim poder fazer possíveis adequações.

Adaptações curriculares: a adaptação do currículo regular implica no planejamento das ações pedagógicas dos docentes, de forma a possibilitar variações no objetivo, no conteúdo, na metodologia, nas atividades, na avaliação e na temporalidade do processo de aprendizagem dos alunos.

Adaptações curriculares de acesso ao currículo: são modificações ou provisão de recursos espaciais, materiais, pessoais ou de comunicação que auxiliarão no desenvolvimento global dos estudantes.

O primeiro passo para a adaptação do objeto de conhecimento é ter claro o que eu quero ensinar? Como eu vou fazer para ele aprender? E assim iniciar seu planejamento de aula, propondo objetivos por objetos de conhecimento. O segundo passo é conversar com a família sobre as habilidades que serão trabalhadas e se possível reforçadas em casa. O terceiro passo é pensar no tempo para a realização das atividades em consonância com a possibilidade de desenvolvimento do estudante. O quarto passo é utilizar diferentes procedimentos de avaliação – em detrimento dos diferentes estilos e possibilidades de expressão dos estudantes.

Deficiência visual:

Segundo a alínea "c", do §1º, do artigo 5º, do Decreto Federal nº 5.296, de 02 de dezembro de 2004, são consideradas pessoas com deficiência visual as que apresentam:

1.1- cegueira, na qual a acuidade visual é igual ou menor que 0,05 no melhor olho, com a melhor correção óptica;

1.2- baixa visão, que significa acuidade visual entre 0,3 e 0,05 no melhor olho, com a melhor correção óptica;

1.3- os casos nos quais a somatória da medida do campo visual em ambos os olhos for igual ou menor que 60o;

1.4- a ocorrência simultânea de quaisquer das condições anteriores.

Disponível em: <http://cape.edunet.sp.gov.br/cape_arquivos/LegislacaoEstaduual/Instrucoes/3_EdEspecial_instrucao_DV_15012015.pdf> Acesso em 05 ago. 2020

DICAS

- É importante apresentar os locais onde acontecerão as aulas de Educação Física.
- Atenção aos ruídos ao explicar uma atividade.
- Prover ao estudante meio de comunicação compatíveis com as suas possibilidades: material ampliado (provas, atividades em geral);
- Incentivar e possibilitar o uso dos auxílios ópticos prescritos pelo médico oftalmologista: óculos, lupas e telescópios. O auxílio deve ser apresentado para a classe como um avanço tecnológico e de grande valia;
- Conceder-lhe tempo suficiente para a realização das tarefas e avaliações;
- Utilizar recursos sonoros em atividades práticas.
- Se necessário oferecer auxílio de um estudante para a realização de atividades práticas.
- Utilizar vídeos com audiodescrição, ou descrever as imagens apresentadas.
- Faça adaptações em materiais para que os estudantes possam participar; como por exemplo, existe a possibilidade de fazer tabuleiros de jogos (dama, trilha, etc..) em relevo.

Deficiência física:

Segundo o MEC, "Deficiência Física se refere ao comprometimento do aparelho locomotor que compreende o Sistema Osteoarticular, o Sistema Muscular e o Sistema Nervoso. As doenças ou lesões que afetam quaisquer desses

Versão Preliminar

Sistemas isoladamente ou em conjunto podem produzir grandes limitações físicas de grau e gravidades variáveis, segundo os segmentos corporais afetados e o tipo de lesão ocorrida." (2006, p.28)

Publicada no DOE de 15/01/2015, Poder Executivo - Seção I, às páginas 29 e 30

Entende-se por adaptação do acesso ao currículo à utilização de tecnologia assistiva, no ambiente escolar.

Tecnologia Assistiva, segundo Bersch (2006, p.2), "deve ser entendida como um auxílio que promoverá a ampliação de uma habilidade funcional deficitária ou possibilitará a realização da função desejada e que se encontra impedida por circunstância de deficiência".

São exemplos de Tecnologia Assistiva: Uso da comunicação Alternativa ou Suplementar de Baixa e Alta Tecnologia, tais como: 1) baixa tecnologia: cartões e as pranchas de comunicação em forma de pastas, livros, fichários e pasta – arquivo; Alta tecnologia: comunicadores, dispositivos móveis, computadores, softwares, aplicativos de comunicação alternativa, teclados especiais, mouses, trackballs, joysticks, apontadores de cabeça, canetas especiais para o acesso à tela touchscreen, entre outros;

Disponível em:

<http://cape.edunet.sp.gov.br/cape_arquivos/LegislacaoEstaduual/Instrucoes/2_EdEspecial_instrucao_DF_15012015.pdf> Acesso 05 ago 2020.

Para saber mais acesse: Introdução à tecnologia assistiva. Disponível em:

<https://www.assistiva.com.br/Introducao_Tecnologia_Assistiva.pdf> Acesso em 05 ago. 2020.

DICAS

- Inicie por atividades familiares.
- Baseie as adaptações no potencial funcional e não no diagnóstico.
- Analise as exigências sensório-motoras de cada atividade antes de sua apresentação.
- Reduza o tempo de duração dos períodos ou do jogo, diminua o tamanho da quadra e permita substituição livre.
- Reduza distâncias, abaixe as cestas e redes, aproxime os alvos.
- Planeje períodos de descanso.
- Crie um sistema de parceiro de jogo onde dois jogadores exercem o papel de um.
- Ajuste as posturas para execução das tarefas.
- Substitua os equipamentos por aqueles mais leves e maiores (quando possível).
- Dê explicações simples e diretas.

Deficiência Auditiva:

Segundo a alínea "b", do §1º, do artigo 5º, do Decreto Federal nº 5.296, de 02 de dezembro, de 2004, são consideradas pessoas com surdez/deficiência auditiva as que apresentam perda auditiva bilateral, igual ou acima de quarenta e um decibéis (41 dB) ou mais, aferida por audiometria na média das frequências de 500Hz, 1.000Hz, 2.000Hz e 3.000Hz. Esta perda pode estar ou não associada a outras deficiências.

DICAS

- Faça uso de vídeos, pense nas possibilidades de sua turma e se necessário utilize vídeos com tradução em libras.
- Falar sempre de frente para o estudante, para que ele possa fazer leitura labial;

Versão eliminar

- Além de explicar a atividade oralmente, demonstrar;
- Substituir recursos sonoros por recursos visuais, como por exemplo: em jogo de futebol, utilizar uma bandeira levantando-a além do apito, para indicar que o jogo foi paralisado, pedir que todos fiquem parados, para que o estudante perceba que o jogo foi paralisado.
- No ensino de danças permita que os estudantes sintam as ondas sonoras, caso seja possível, proponha a observação de vídeos.

Deficiência Intelectual

Segundo a Associação Americana de Deficiência Intelectual e Desenvolvimento - AAIDD, "Deficiência intelectual é uma incapacidade" caracterizada por limitações significativas tanto no funcionamento intelectual (raciocínio, aprendizado, resolução de problemas) quanto no comportamento adaptativo, que cobre uma gama de habilidades, tais como: comunicação; cuidado pessoal; habilidades sociais; utilização dos recursos da comunidade; saúde e segurança; habilidades acadêmicas; lazer; e trabalho.

Alunos com deficiência intelectual podem se beneficiar com a apresentação de atividades alternativas e também com atividades complementares. Considerando que esses alunos apresentam dificuldade na capacidade de abstração, uma importante adaptação metodológica a ser realizada é a utilização de materiais concretos e também planejar atividades variadas para abordar um mesmo conteúdo.

É necessário trabalhar em grupos, elaborar situações concretas, a partir do cotidiano, ampliando gradativamente a complexidade e sempre através de comandas claras e objetivas.

Em relação à dificuldade de concentração também apresentada por esses alunos, é possível fazer uso de jogos como parte das atividades planejadas para abordar determinado assunto (MEC/SEESP,2000).

DICAS

- Dar um comando de cada vez: em uma atividade como o circuito, que tem vários movimentos para realizar, saltar, correr etc. Explique um de cada vez.
- Buscar *feedback*: perguntar se o estudante entendeu a explicação e pedir que fale o que entendeu. Muitas vezes esse estudante diz que entendeu e o professor só percebe quando vê a atividade errada;
- Em processos de avaliação oportunize que o estudante possa se expressar oralmente e usar o professor como escriba;
- Utilize imagens para expressar o que está falando.
- Faça adaptações em materiais para que os estudantes possam participar; como por exemplo, aumente o tamanho dos materiais se necessário etc.
- Faça adaptações nas regras dos jogos: diminua os espaços, os tempos de jogos, coloque estudantes para ajudar um ao outro.

Altas habilidades

Superdotação: é a pessoa que demonstra desempenho superior ao de seus pares em uma ou mais das seguintes áreas: Habilidade acadêmica, motora ou artística, criatividade, liderança.

Altas Habilidades: Habilidades acima de média em um ou mais domínios: intelectual, das relações afetivas e sociais.

DICAS

Preliminar

- Estimular a criatividade, habilidades de organização, de escrita, de tomada de decisões, de pesquisas, de estudo e comportamento direcionado a metas, entre outras.
- Propor atividades de exploração ajuda o aluno a selecionar um tópico, a explorá-lo em profundidade e a apresentar suas descobertas aos colegas.

Para saber mais- Altas Habilidades / Superdotação. Encorajando Potenciais. Disponível em <http://livros01.livrosgratis.com.br/me004719.pdf> Acesso em 05 ago 2020.

Transtorno do espectro autista.

Os estudantes com Transtorno do Espectro Autista - TEA geralmente possuem uma maior habilidade em tarefas de memória visual em detrimento às atividades de memória auditiva.

Entende-se por memória visual a capacidade de olhar para uma forma, objeto, número ou letra e lembrar-se dela, portanto as imagens claras e objetivas facilitam esse processo, mas um cuidado especial com poluição visual que dispersam a atenção do estudante.

DICAS

- Seja objetivo, reduza os enunciados, apresente apenas uma instrução por vez e utilize frases objetivas, curtas e/ou palavras-chave;
- Evite expressões com duplo sentido ou mensagens nas entrelinhas, como metáforas e outras figuras de linguagem;
- Sempre que possível, ofereça apoio visual nas atividades, se assim o estudante necessitar, não podemos generalizar achando que todos necessitam dos mesmos recursos, daí a importância do professor conhecer o perfil do estudante;
- Planejar e selecionar um método acessível ao estudante;
- Sequenciar os conteúdos que requeiram processos gradativos;
- Utilizar de atividades direcionadas com foco no interesse do estudante;
- Alterar o nível de complexidade das atividades. Ex: fragmentar um texto;
- Alterar o nível de abstração de uma atividade oferecendo recursos como apoios visuais, auditivos, gráficos ou materiais concretos.
- Antecipe sempre as mudanças de rotinas ao estudante.

Bom estudo e bom trabalho!

EDUCAÇÃO FÍSICA

5º ANO – Ensino Fundamental

Caro Professor,

Iniciaremos neste momento, mais um ano letivo, assim, sugerimos que elabore com a turma um contrato didático (combinados) referente às regras de convivência que serão utilizadas nas aulas de Educação Física. As regras devem ficar visíveis tanto na sala quanto na quadra e sempre que necessário serem retomadas.

No início de cada ano letivo é importante que apresente para os estudantes o que eles irão aprender nas aulas de Educação Física, faça questionamentos referente aos assuntos que serão abordados, como por exemplo: Já conhecem; tem dúvidas; já praticou esta atividade entre outras.

Quadro Unidades Temáticas e objetos de Conhecimento.

5º Ano				
	1º Bimestre	2º Bimestre	3º Bimestre	4º Bimestre

Versão Final

Unidade Temática Objeto de Conhecimento	**Brincadeiras e jogos:** Brincadeiras e Jogos do mundo	**Lutas:** Lutas do contexto comunitário regional, indígena e africana	**Ginásticas:** Ginástica Geral	**Esportes:** Esportes de taco e campo, rede/parede.
Unidade Temática Objeto de Conhecimento	**Brincadeiras e jogos:** Jogos de tabuleiro	**Danças:** Danças do mundo	**Corpo Movimento e Saúde:** Capacidades Físicas	**Esportes:** Esporte paralímpico
Unidade Temática Objeto de Conhecimento	**Corpo, Movimento e Saúde:** Formas de Aquecimento.			**Corpo Movimento e Saúde:** Formas de aquecimento

UNIDADE TEMÁTICA: CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE

Nas vivências contempladas nos anos anteriores para esta **Unidade Temática**, os estudantes puderam ter conhecimentos básicos sobre o corpo. Para o 5º ano do ensino fundamental a proposta está na utilização destes conhecimentos para reconhecer a importância do aquecimento nas práticas que envolvem as aulas de Educação Física.

Habilidades

(EF05EF19*) Reconhecer a importância do aquecimento para a prática das brincadeiras e jogos e dos esportes.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 - FORMAS DE AQUECIMENTO

Fonte: pixabay

Professor atente-se as adaptações curriculares que devem ser realizadas nessa situação de aprendizagem para que os estudantes com deficiência possam ter acesso as atividades, se necessário retome o texto introdutório deste material.

Professor, nesta **Unidade Temática** abordaremos a importância da preparação músculo esquelética, os aspectos emocionais e de concentração precedentes a realização de alguma atividade física, compreendendo o indivíduo como ser integral, sendo tratado de forma simples e lúdica. Ressaltamos que por se tratar de uma **unidade temática transversal** que perpassa as diversas **Unidades Temáticas** deste componente curricular, esta situação de aprendizagem poderá também ser tratada juntamente com a **Situação de Aprendizagem 2 - Brincadeiras e Jogos**

do Mundo, com a intenção de fortalecer na prática o uso e apropriação do conhecimento durante as aulas de Educação Física.

Caso considere pertinente tratar estes dois objetos de conhecimento concomitantemente, disponibilize um tempo maior para aquecimentos nas aulas da **Situação de Aprendizagem 2.**

Ao iniciarmos uma atividade a partir do estado de repouso, nosso organismo faz uma transição para um estado de maior atividade metabólica, requerendo diversos ajustes nos órgãos e sistemas. Esta transição proporciona condições aos músculos, que por sua vez produzirão mais energia ajustando às necessidades energéticas do exercício.

Para os estudantes deste ano dividiremos o aquecimento em dois tipos:

- **Aquecimento Geral:** Com exercícios envolvendo os grandes grupos musculares, sistemas e funções (corrida, polichinelos, *burpee*), e deve ocorrer antes do aquecimento específico.
- **Aquecimento específico:** Com exercícios leves de forma a complementar o aquecimento geral, mobiliza grupos musculares e movimentos específicos da modalidade envolvida (exercícios de ombro para o handebol, basquetebol, voleibol, ginástica rítmica etc; alongamentos na região do tornozelo para o futsal, handebol, haquetebol, voleibol, ginástica rítmica etc).

Atividade 1 – Aquecendo para começar!!

Etapa 1 - Descobrindo na prática

Para esta atividade selecione uma brincadeira e jogo que já seja de conhecimento dos estudantes e que possua um gesto técnico bastante expressivo (queimada, pula-cela, pular corda, barra-manteiga etc.). Comunique a turma que será realizada determinada brincadeira e jogo. Entretanto, ainda não informe que será feito um aquecimento, a ideia é causar certo desconforto visto que a expectativa dos estudantes está focada em separar as equipes, entre outros.

Obs. Antes de iniciar o aquecimento, verifique com os estudantes se estão transpirando, como está o ritmo respiratório e a frequência cardíaca, para que após o aquecimento estas questões sejam retomadas possibilitando a reflexão destes aspectos.

- Forme um círculo e peça que os estudantes repitam seus movimentos.
- Utilize algum aquecimento geral (corridas leves, polichinelos, subir escadas etc.)

Depois utilize algum aquecimento específico para a atividade em questão com movimentos leves e reduzidos, reproduzindo os movimentos geralmente utilizados na brincadeira e jogo. Caso os estudantes ainda não percebam que se trata de um aquecimento, abra contagem de 10 segundos para cada exercício, e se mesmo assim não houver questionamentos, informe-os que se trata de aquecimento **(aproveite para retomar as questões referente às mudanças corporais no aquecimento)** e faça questões norteadores para verificar o grau de conhecimentos do grupo sobre esta temática. Veja alguns exemplos:

- Alguém sabe o que os jogadores de futebol ou atletas de outras modalidades esportivas fazem no campo antes do início das partidas?

  Resposta pessoal do estudante. Espera-se que o estudante identifique que os jogadores realizam alongamento e aquecimentos antes do início das partidas.
- O que será que geralmente os atletas fazem quando terminam a partida?

  Resposta pessoal do estudante.
- Alguém já viu como eles fazem isso? Como pode ser feito um aquecimento?

  Resposta pessoal do estudante. Espera-se que os estudantes identifiquem o alongamento dos músculos, como a prática realizada pós jogo.

Versão Preliminar

Por fim pergunte aos estudantes sobre o motivo de realizar o aquecimento com movimentos parecidos com o gesto técnico característico do jogo escolhido. Tudo bem se os estudantes ainda não relacionaram a ação de aquecer com os movimentos mais utilizados no jogo, esta resposta te dará subsídios para a próxima atividade.

Finalizando a atividade, realize a brincadeira e jogo escolhido.

Para a próxima aula, solicite uma pesquisa sobre aquecimento e alongamento nas atividades físicas, com exemplos de exercícios. Acrescente algum outro ponto específico para a turma, caso considere relevante. Peça que seja entregue impresso ou anotado em caderno de anotações de cada estudante, solicite também que anotem o nome dos sites, livros, ou quaisquer outros meios utilizados para realizar a pesquisa. Os dados obtidos na pesquisa serão utilizados na **Etapa 3**.

Etapa 2 - Aquecendo e relaxando o esqueleto!

Utilizando alguma brincadeira e jogo já conhecido, proponha aos estudantes que reflitam sobre as ações do jogo em questão. Quais movimentos realizam durante o jogo, que movimento farão ao atacar ou defender etc.

Separe a turma em grupos, sendo que cada grupo ficará responsável em propor um exercício de aquecimento para uma parte do corpo específica (exemplo: grupo dos membros inferiores, superiores, tronco, pescoço etc.). Caso seja necessário retome com os estudantes conhecimentos sobre o corpo. Faça a mediação nos grupos para que os movimentos sejam de caráter leve e com amplitude reduzida, mantendo conexão com a atividade a ser praticada, podendo sugerir ideias, caso seja necessário.

Apresentação dos grupos.

Primeiramente, forme uma roda e conduza algum aquecimento geral, depois cada grupo, irá explicar a parte do corpo envolvida e realizará com toda a turma um movimento de alongamento, e assim sucessivamente até que todos os grupos se apresentem.

Finalize a atividade realizando a brincadeira e jogo escolhido. Observamos que esta atividade pode ser tratada no momento em que os estudantes estiverem experimentando **os jogos pelo mundo**, caso julgue interessante.

Etapa 3 - Aquecer é importante a todos

Para esta atividade **retome a pesquisa** realizada pelos estudantes na **Etapa 1**.

Com as pesquisas em mãos, sugira a socialização das mesmas, e na medida em que vão surgindo respostas semelhantes, procure sintetizá-las para que os estudantes tenham um acervo palpável.. Após a socialização, separe a turma em grupos para confeccionar cartazes com objetivo de ilustrar a importância do aquecimento e alongamento aos demais estudantes e funcionários da escola. Neste momento, para auxiliar na produção do cartaz, cabe retomar o percurso realizado até então incluindo as atividades práticas.

Proposta de Avaliação.

Durante este percurso os estudantes participaram de discussões, realizaram pesquisa, criaram atividades para realizar o alongamento e aquecimento etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação.

Versão Preliminar

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem, é necessário que você verifique se os estudantes conseguiram aprender as habilidades previstas. Observe isso através das produções e vivências práticas. Caso alguns estejam com dificuldade, reveja esse percurso, trazendo vídeos, textos etc. O importante é que diversifique a forma de abordagem, mesmo se tratando do mesmo assunto.

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

Neste momento, abordaremos a **Unidade Temática: Brincadeiras e Jogos**. Por meio das atividades propostas espera-se que os estudantes possam experimentar e recriar os jogos do mundo, além de explorar os jogos de tabuleiro.

Pretende-se que as estratégias sugeridas proporcionem novas experiências, explorem as práticas corporais permitindo novos sentidos e significados, possibilitando ao estudante a oportunidade de experimentar, apreciar, identificar, comparar, criar, recriar, discutir, conhecer e reconhecer novas formas de se movimentar, ressignificando assim suas experiências.

Habilidades:
(EF05EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos do mundo, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.
(EF05EF04) Experimentar e recriar individual e coletivamente, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos do mundo.

Professor, partindo das vivências no eixo familiar e comunitário, somados ao que já foi trabalhado nos anos anteriores, onde os estudantes tiveram a oportunidade de experimentar e recriar brincadeiras e jogos do contexto comunitário e regional, incluindo os de matriz indígena e africana, chegou o momento de ampliar esse repertório, explorando novas práticas corporais através de brincadeiras e jogos do mundo.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 - BRINCADEIRAS E JOGOS DO MUNDO

Nesta **situação de Aprendizagem**, vamos experimentar e recriar algumas **Brincadeiras e Jogos** que estão presentes no mundo. Abordaremos as semelhanças e diferenças no modo de jogar, observando que podem ocorrer mudanças nas regras, de acordo com as especificidades e peculiaridades regionais, e aspectos culturais de alguns países.

Propomos atividades que auxiliem a ampliação do repertório das **Brincadeiras e Jogos** já conhecidos pelos estudantes, oportunizando aprendizagens que vão além dos muros da escola.

A cultura do Brasil é vasta e diversa, nossos hábitos culturais recebem influências de diversos povos, como: indígenas, africanos, portugueses, espanhóis, italianos, entre outros. Esses povos mantêm suas tradições e culturas realizando feiras, festas, festivais típicos de suas cidades ou estados de origem. No estado de São Paulo temos muitos imigrantes de diferentes nações, e por consequência, muitas brincadeiras e jogos que estão no dia a dia dos estudantes são de origem estrangeira, como por exemplo a amarelinha. Acredita-se que a amarelinha teria sido inventada pelos romanos, já que gravuras mostram crianças brincando de amarelinha nos pavilhões de mármore nas vias da Roma antiga.

Professor, sugerimos que trabalhe o país de origem das **Brincadeiras e jogos**, resgatando suas tradições, diferentes regras e características, ampliando e construindo maior sentido e significado para os estudantes.
Salientamos que durante essa **Situação de Aprendizagem**, apresentaremos várias **Brincadeiras e jogos do mundo**, organize-se conforme o número de aulas.

Versão Preliminar

Atividade 1 - Resgatando as memórias…

Professor, antes de iniciarmos uma viagem pelas **Brincadeiras e jogos do mundo**, vamos fazer uma sondagem para verificar o que os estudantes já sabem sobre o tema e quais **brincadeiras e jogos** já experimentaram na escola e fora dela. Retome com eles as **Brincadeiras e jogos** de origem indígena e africana, já vivenciadas em anos anteriores.

O Brasil é um país com muitos imigrantes, isso o torna muito rico culturalmente. Aproveite este momento para verificar se entre os estudantes tem alguém que gostaria de compartilhar suas experiências culturais ou mesmo fazer um resgate cultural conversando com seus familiares para posteriormente apresentar aos colegas.

Etapa 1- Quais são as brincadeiras e Jogos que os estudantes conhecem?

Sugerimos que monte um painel, cartaz ou mesmo anote na lousa as Brincadeiras e jogos conhecidos pelos estudantes. Propomos alguns questionamentos para estimular e nortear a criação do painel com as respostas:

- Quais as brincadeiras e jogos que você já participou?
  Espera-se que os estudantes identifiquem as brincadeiras e jogos já realizados na escola e fora dela, como por exemplo, pega - pega, rouba bandeira, vivo ou morto, corre cotia, entre outras.
- Onde você aprendeu essa brincadeira ou jogo?
  Espera-se que o estudante consiga identificar os locais onde aprendeu as diferentes brincadeiras e jogos, como escola, casa, rua, condomínio entre outros.
- Você se lembra de alguma brincadeira ou jogo que seja de origem indígena ou africana?
  Resposta pessoal do estudante.
- Conhece alguma brincadeira ou jogo típico de outro país?
  Resposta pessoal do estudante.
- Quais as brincadeiras e jogos que gostaria de experimentar?
  Resposta pessoal do estudante.

Etapa 2 – Qual a origem das brincadeiras e Jogos.

Professor, partindo das brincadeiras e jogos apontadas na etapa anterior, é o momento de refletir sobre elas, relacionando com atividades já experimentadas em anos anteriores dentro e fora da escola.

Sugerimos algumas questões para nortear esta reflexão:

- Qual a origem destas brincadeiras e jogos já experimentados por vocês?
  Espera-se que os estudantes consigam identificar a origem das brincadeiras e jogos apontadas por eles ou pela turma (brincadeira de Portugal, brincadeira indígena, brincadeira espanhola etc)
- Será que estas brincadeiras e jogos acontecem da mesma forma em todos os lugares (cidade, estado, país)?
  Espera-se que os estudantes consigam perceber as variações que podem ocorrer tanto no modo de brincar, como nas regras e nomes utilizados nas brincadeiras e jogos. Que isso acontece não só entre países, mas entre cidades e Estados. Caso tenha algum estudante na turma que seja de outra cidade, Estado ou país, peça que relate sua experiência na prática de determinadas brincadeiras e jogos apontados pelos colegas.
- Você conhece uma maneira diferente de realizar alguma destas brincadeiras e jogos apontados pela turma? Qual?
  Resposta pessoal do estudante.

Etapa 3 – Vamos brincar e jogar?

Após a reflexão, a turma deve escolher algumas brincadeiras e jogos para praticar. Neste momento, incentive os

Versão Preliminar

estudantes a recriar regras, para as brincadeiras e jogos que estão sendo experimentados.

Caso algum estudante conheça uma forma ou regra diferente para a brincadeira e jogo que estão experimentando, proponha que realizem estas variações na atividade.

Atividade 2 – Viajando pelo Mundo…

Professor, inicie conversando com os estudantes sobre como estão organizados os países, para isso sugerimos utilizar o mapa-múndi.

Leia com os estudantes o texto a seguir:

Continentes do Mundo

Os continentes do mundo são grandes faixas de terra cercadas por água, onde é possível encontrar diversas formas de vida, vegetação e clima. No total, são seis: América, Europa, Ásia, África, Oceania e Antártida.

Características dos continentes do mundo

Ásia

É o continente do mundo de maior território, sua área total é de quase 45 milhões de km². Por causa da sua grande extensão, o continente tem onze fusos horários. A população da Ásia está estimada em 4,463 bilhões de pessoas. A Ásia tem 50 países.

América

Com área total de 42.550.000 km², o continente Americano é um dos grandes continentes do mundo. Esse continente é subdividido em três: América do Norte, América do Sul e América Central. A população total é estimada em 1,002 bilhão de habitantes. A América tem 36 países. Alguns países desse continente formam o bloco econômico chamado de Mercosul - Mercado Comum do Sul.

África

A África possui a maior quantidade de etnias do planeta Terra. A extensão territorial do continente africano é de 30.370.000 km² e sua população é de aproximadamente 1,216 bilhão de habitantes. A África tem um 54 países

Antártida (Antártica)

A Antártida é o quarto maior continente do mundo em extensão territorial. Sua área é de 14 milhões de km², dividida entre vários países do mundo, que fazem pesquisas e estudos científicos.

Europa

É um dos maiores continentes do mundo. Esse continente tem uma grande importância política. Seu território é de 10.180.000 km² e sua população é de aproximadamente de 800 milhões de habitantes. A Europa possui 50 países

Oceania

O maior país desse continente é a Austrália, esse país ocupa quase 90% da Oceania. Sua extensão territorial é de 8.526.000 km. A Oceania possui 14 países e mais de 10 mil ilhas.

Fonte:< https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/geografia/continentes-do-mundo>. Acesso em 23 set. 2020

Fonte: pixabay

Após a leitura, utilizando um Mapa-múndi, peça que os estudantes localizem:

- O continente em que nosso país está inserido;
- O Brasil no mapa;
- O continente e o país de algum familiar ou conhecido de outra nacionalidade;
- Caso algum estudante conheça alguma brincadeira e jogo típico de outro país, peça que localize no mapa o

país de origem.

Neste momento é importante informar aos estudantes que muitas brincadeiras e jogos são realizados em vários países, porém em cada um deles pode ocorrer variação nas regras, mesmo a dinâmica do jogo sendo muito parecida.

Etapa 1 - Experimentando brincadeiras e jogos do mundo!

Este é o momento de experimentar as diferentes práticas sugeridas neste material.

Fique atento!

Sempre que algum estudante perceber alguma semelhança ou diferença na regra, no nome, na forma de brincar e jogar, sugira que a turma realize a variação da atividade, neste caso o estudante pode explicar brevemente como aprendeu a brincadeira e jogo e qual(is) são as principais diferenças e semelhanças com a atividade proposta.

Brincadeira e jogo: **Pega pega *Rugby***
Popular na Austrália
Material: uma bola ou bexiga (pode ser qualquer bola)
Modo de jogar: O professor deve escolher um estudante que será o pegador, este deverá correr com a bola ou bexiga nas mãos. Os demais estudantes devem estar
espalhados pelo espaço. Ao sinal do professor, o pegador deverá tentar encostar a bola ou bexiga nas costas dos colegas que estão espalhados tentando fugir.
Sempre que o pegador conseguir encostar a bola ou bexiga nas costas de algum estudante, este deverá parar no local e afastar as pernas para que outro estudante que está livre o salve, para isso, deve passar por baixo da perna de quem foi pego conforme imagem.

Foto: Flavia Naomi Kunihira Peixoto

Esta brincadeira lembra "estátua, pega pega americano, pega pega gelinho, entre outras"
Fonte: <https://www.educacaofisica.com.br/noticias/volta-as-aulas-ja-pensou-em-incluir-o-rugby-no-planejamento/ > Atividade 2. Acesso 05 out. 2020.

Versão

Brincadeira e jogo: ***Daruma-san ga koronda***

Popular no Japão -(o boneco Daruma tropeçou)

Foto: Flavia Naomi Kunihira Peixoto

O boneco Daruma, para os japoneses, é um amuleto que simboliza sorte e perseverança. É vendido sem olho, conforme figura 1.

Material: pode adaptar o boneco com uma bola ou bexiga.

Modo de jogar: Para realização desta brincadeira é necessário pelo menos três estudantes. Esta é uma das brincadeiras e jogos mais populares do Japão.

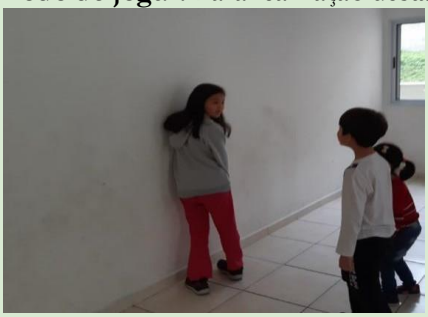


Foto: Flavia Naomi Kunihira Peixoto

Uma pessoa deve se tornar o daruma, deve ficar em uma ponta e de costas, deve dizer *Darumasan Ga Koronda!* Enquanto grita a frase, os outros devem correr em sua direção. Assim que estiver ao final da frase, a pessoa deve se virar para olhar os demais colegas e estes devem parar conforme a imagem.

Se o Daruma perceber que alguém se mexeu, deve apontar e essa pessoa deve voltar à posição inicial. O objetivo é se aproximar do Daruma cada vez mais até tocá-lo. Quando isso acontecer, a pessoa deve tomar o lugar do Daruma e iniciar a brincadeira novamente.

Curiosidade: O Daruma san deve ser ganhado, jamais comprado pela pessoa que deseja fazer o pedido. Existe uma lenda que diz: a pessoa que receber, deve pintar o olho esquerdo fazendo um pedido e quando for concedido, deve pintar o olho direito. O pedido pode ser escrito no verso do boneco, onde situaria o coração.

Esta brincadeira e jogo lembra "guarda do museu, estátua", com algumas variações "stop, que horas são, seu lobo"

fonte:< https://coisasdojapao.com/2020/03/4-brincadeiras-japonesas-divertidas-para-ajudar-a-passar-o-tempo/ >. Acesso 29 set. 2020.

Brincadeira e Jogo: ***Janken pon***

Popular no Japão

Material: não necessita de material

Modo de Jogar: Organizados em duplas, um de frente para o outro, devem realizar a disputa escolhendo ao mesmo tempo uma das opções : ***I guu, I choki ou I paa.*** A brincadeira japonesa clássica: pedra, papel e tesoura. ***I guu*** é pedra, ***I choki*** é tesoura e ***I paa*** é papel. Pedra ganha de tesoura, tesoura ganha de papel e papel ganha de pedra. Se houver empate é só dizer ***I aiko de sho*** e todos devem mostrar suas escolhas novamente e ao mesmo tempo com apenas uma mão.

fonte: <https://coisasdojapao.com/2020/03/4-brincadeiras-japonesas-divertidas-para-ajudar-a-passar-o-tempo/> . Acesso 29 set. 2020.

Brincadeira e Jogo: Ciranda

Popular em Portugal

Material: não necessita de material

Modo de Jogar: Ciranda, a famosa dança infantil, de roda, conhecida em todo o Brasil, teve origem em Portugal, onde era um bailado de adultos. O Semelhante a ela é o fandango, baile rural praticado até meados do século XX no interior do Rio de Janeiro (Parati) e São Paulo, em que homens e mulheres formavam rodas concêntricas, homens por dentro e mulheres por fora. Os versos que abrem a ciranda infantil são conhecidíssimos ainda hoje: "Ciranda, cirandinha/ Vamos todos cirandar/ Vamos dar meia volta/ Volta e meia vamos dar". De resto, há variações regionais que os complementam como "O anel que tu me deste/ Era vidro e se quebrou./ O amor que tu me tinhas/ Era pouco e se acabou"....

Fonte: <https://educacao.uol.com.br/disciplinas/cultura-brasileira/jogos-e-brincadeiras-origens-das-diversoes-das-criancas-brasileiras.htm> . Acesso 29 set. 2020

Atenção: Professor, outras brincadeiras e jogos de outros países podem ser realizadas, aqui apresentamos algumas sugestões, caso algum estudante da turma conheça alguma brincadeira e jogo de outro país, neste momento pode apresentar aos colegas e realizar a prática.

Etapa 2 - Conversando sobre brincadeiras e jogos do mundo.

Após a experimentação das atividades, sugerimos uma roda de conversa na própria quadra ou espaço utilizado para a realização da prática. Propomos algumas questões para nortear essa conversa:

- Quais brincadeiras e jogos vocês conhecem que se parecem com essas que foram experimentadas por você e sua turma?

  Resposta pessoal do estudante.
- O que achou das brincadeiras e jogos?

  Resposta pessoal do estudante.
- Você conhecia a origem delas?

  Resposta pessoal do estudante.
- Qual (is) as principais diferenças que você percebeu ao experimentar as brincadeiras e jogos propostos por seu professor?

  Resposta pessoal do estudante.

Etapa 3- Descobrindo outras brincadeiras e jogos do mundo.

Professor, após experimentar algumas brincadeiras e jogos, chegou o momento dos estudantes realizarem uma pesquisa. Para isso podem entrevistar seus familiares, amigos, pesquisar na internet ou em livros sobre as Brincadeiras e Jogos do Mundo.

Para guiar a pesquisa sugerimos o roteiro a seguir:

Brincadeiras e jogos do Mundo
Nome da brincadeira e jogo: **País de origem**: **Modo de jogar:** **Principais regras:** **Fonte de pesquisa:** (entrevista com familiar, internet, livros etc) Faça um desenho ou utilize uma imagem que representa a Brincadeira e jogo escolhido.

Ao se propor que os estudantes realizem uma pesquisa, todo estudo irá girar em torno de um só objetivo: ampliar os conhecimentos acerca das **Brincadeiras e jogos do Mundo**. Oriente os estudantes que irão compartilhar o resultado do que foi pesquisado com os demais colegas e para isso, podem utilizar diferentes recursos como por exemplo: desenhos, cartazes, vídeos etc.

É importante organizar as apresentações de maneira que os estudantes possam além de apresentar sua pesquisa, realizar a vivência da brincadeira e jogo pesquisado com os colegas. Organize as experimentações de forma

ção Preliminar

a contemplar um maior número de brincadeiras e jogos.

Etapa 4 - Recriar coletivamente!

Professor, este é o momento de estimular a criatividade dos estudantes. Proponha à turma que recrie uma das brincadeiras e jogos já experimentados. Eles podem escolher entre as práticas propostas por você ou as práticas apresentadas pelos colegas.

Para isso, sugerimos montar um painel com o nome de todas as atividades realizadas pelos estudantes. Este painel facilitará no momento de escolha da atividade que os estudantes irão recriar.

Para realização desta atividade, poderá organizar os estudantes em pequenos grupos.

Para iniciar, sugerimos recriar uma das atividades escolhidas pelos estudantes coletivamente, com a participação de todos, seguindo o roteiro a seguir:

Roteiro de Recriação de Brincadeiras e Jogos
Brincadeiras e jogos: (coloque aqui o nome original da Brincadeira e jogo que será recriada)
Nome da brincadeira e jogo: (coloque o nome da brincadeira, você pode utilizar um nome já conhecido ou criar um novo nome)
Materiais necessários: (anote aqui todo material que irá precisar para realização da atividade)
Modo de jogar: (aqui é importante que o estudante reflita sobre quais adaptações serão necessárias para que a brincadeira e jogo seja realizada por todos.) ● Escreva como se inicia o jogo; ● Número de participantes necessários; ● Objetivo do jogo; ● As regras.

Ao final, os estudantes em grupos irão escolher uma brincadeira e jogo e recriá-la, peça para os estudantes anotarem as adaptações que serão realizadas, conforme modelo anterior.

Etapa 5 – Experimentando a "brincadeira e jogo" que recriaram!!!!!

Professor, chegou o momento dos estudantes experimentarem a brincadeira e jogo com as adaptações sugeridas por eles.

Em seguida a experimentação, realize uma roda de conversa, tendo como base as seguintes questões:

- Como foi recriar uma brincadeira e jogo?

  Espera-se que o estudante consiga relatar suas sensações e sentimentos ao recriar a atividade.
- Ficou legal ou poderia melhorar algo?

  Resposta pessoal do estudante.
- Como saber se meus colegas gostaram da brincadeira e jogo que eu (meu grupo) recriou?

  Resposta pessoal do estudante.
- Qual a brincadeira recriada que mais gostei?

  Resposta pessoal do estudante.

Atividade 3 - Uma volta ao mundo: Continente Americano!!!!!

Professor, neste momento vamos falar sobre os países localizados no Continente Americano. Você pode utilizar um mapa destacando o Continente Americano.

É importante que os estudantes consigam perceber quais os países fazem parte deste continente, isso irá auxiliar na identificação das atividades que serão realizadas.

Apresentamos a seguir algumas sugestões de brincadeira e jogos populares de diferentes países localizados neste Continente.

Vamos começar!

Professor, as atividades a seguir trazem uma sugestão de sondagem para cada brincadeira e jogo, a ser realizado. Reforçamos que outras formas de sondagem podem ser utilizadas, como por exemplo uso de imagens, músicas típicas, atletas, esportes mais praticados, comidas típicas, roupas, filmes, artista etc; o importante é que o estudante seja capaz de identificar o país que está sendo apresentado, relacionando com seus conhecimentos e ampliando seu repertório. Sugerimos também montar um painel com as atividades que estão sendo realizadas, este poderá ser utilizado na Situação de Aprendizagem 3 deste material.

Etapa 1 - Conhecendo a Argentina!

Vamos iniciar por um dos países que faz fronteira com o nosso país, a Argentina.

Realize uma breve sondagem sobre o que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade no local escolhido para a prática, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Argentina?

  Resposta pessoal do estudante.
- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, sugerimos que apresente imagens de atletas para auxiliar os estudantes.
- Conhece alguma brincadeira e jogo típica deste país?

  Resposta pessoal do estudante.

Após, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e jogo: As estátuas Populares na Argentina!!!
Materiais: apito ou músicas e aparelho de som
Modo de jogar: Escolha dois estudantes para iniciar a brincadeira, um faz o papel de vendedor e o outro de comprador das estátuas. Explique que os demais estudantes devem circular livremente pelo espaço. Ao sinal do apito ou quando a música parar, deverão fazer a pose se transformando em estátuas que serão vendidas. Explique que essas estátuas precisam representar algo, pois serão ativadas. Quem ativa as estátuas, é o vendedor, fazendo o movimento, como se lhe desse corda. Ao dar a corda, as estátuas ganham movimento emitindo som que tem a ver com a estátua que escolheu. O jogo segue com o vendedor ativando e desativando as estátuas que devem ficar imóveis na última posição que estavam. Assim o comprador escolhe a estátua que deseja comprar.
Quando o comprador escolhe uma estátua, ambos trocam de lugar (comprador vira estátua e estátua vira comprador).
Atenção: o vendedor só poderá ativar duas estátuas para cada comprador.
Exemplo: se alguém faz estátua de um gato na posição de quadrupedia, quando for ativado, ele começa a andar e miar ou se alguém faz a estátua de chute ao gol, ele pode finalizar o chute e gritar gol!!;

Brincadeira e jogo: Ponerle la cola al chancho (Colocar a cauda do porco)
Materiais: uma mesa, tabuleiro ou cartolina
Modo de jogar: Em um tabuleiro, mesa ou cartolina, desenhe um porquinho sem o rabinho. Desenhe um rabinho de porco em uma cartolina a parte. Um estudante de cada vez, com os olhos vendados, deve tentar colocar o rabinho no lugar certo do porco. Vence o jogo quem chegar o mais próximo possível.
Atenção: os estudantes podem ser divididos em equipes, e a equipe pode orientar o colega que está com os olhos vendados, direcionando (esquerda, direita, frente etc) para que acerte o rabinho do porquinho.. Neste caso a pontuação pode ser dada a equipe que for mais rápida, ou a que mais estudantes acertarem o rabinho do porquinho.
Ambas as brincadeiras e algumas outras podem ser acessadas em:
<:http://raquel-pedagoga.blogspot.com/2011/10/brincadeiras-da-argentina.html>. Acesso 29 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática corporal, lançando algumas perguntas:

- Quais foram as principais dificuldades na realização das atividades?

  Resposta pessoal do estudante.

- Você mudaria algo na brincadeira e jogo? O quê?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, incentive os estudantes a criar adaptações para as atividades experimentadas, pensando no espaço utilizado para a prática, possíveis alterações nas regras e adaptações para que a atividade permita a participação de toda a turma.

Etapa 2 – Próxima parada: Colômbia!!!

Professor, agora partimos para a Colômbia. Realize uma breve sondagem sobre o que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Colômbia?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode apresentar aos estudantes imagens deste país.

- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, sugerimos que apresente imagens de atletas para auxiliar os estudantes.

- Conhece alguma brincadeira e jogo típica deste país?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, você pode apresentar aos estudantes uma lista de brincadeiras e jogos típicos deste país, isso poderá auxiliar na atividade, pois muitas vezes o estudante conhece a brincadeira e jogo, mas não sabe a sua origem.

  Após, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Versão Preliminar

Brincadeira e jogo: Yermis (jermis)
Materiais: 10 a 12 tampinhas de refrigerantes de garrafas de vidro, tacos/bastões e bola de borracha, tênis ou bola de meia.
Modo de jogar: Organizado em duas equipes geralmente entre 5 a 10 jogadores para cada equipe (pode adaptar colocando mais jogadores). O espaço em que os jogadores podem correr deve ser demarcado. Faça uma torre com as tampinhas de refrigerante, esse é o ponto principal do jogo. A equipe atacante em posse da bola tenta derrubar a torre de tampinhas arremessando a bola (rolando no chão), é necessário ir passando a bola pelos integrantes da equipe até derrubar a torre. Todos da equipe tentam derrubar, caso não derrubem, troca-se a posição. (o ataque vira defesa e a defesa vira ataque tentando derrubar a torre de tampinhas para iniciar jogo). Caso o ataque consiga derrubar a torre, deve pegar a bola e tentar queimar a equipe defensiva, esta que estará com bastões ou tacos e poderá utilizá-los para rebater a bola como forma de proteção. Caso o jogador seja queimado deve deixar o campo. Quando a torre for derrubada, a equipe que está no ataque deve impedir a equipe adversária de reconstruir a torre de tampinhas.
Já a equipe defensiva precisa utilizar estratégias para se proteger e cumprir a missão (reconstruir a torre). Assim que a torre é reconstruída, deve-se gritar Yermis, marcando um ponto para a equipe, recomeçando o jogo.
Caso não consiga cumprir a missão porque a equipe foi queimada, trocam-se as posições.
Sugerimos um link de vídeo para auxiliar no entendimento da dinâmica do jogo (em castelhano).
Empelotados - Canal 13 - Juegos autóctonos – yermis - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Zv4y4URwTZk> .Acesso em: 25 set. 2020.

Fonte: <https://maestrovirtuale.com/20-jogos-tradicionais-da-colombia-muito-divertidos/> Acesso em 25 out. 2020.

Brincadeira e jogo: *Pare*
Materiais: bola
Modo de jogar: Um estudante joga a bola para o alto e grita o nome de uma outra criança, que deverá pegar a bola. Se ela pegar, repete-se a dinâmica. Caso não pegue a bola, todos devem correr e, assim que a criança pegar a bola, ela deve gritar: **"PARE"**. O que obriga todos a pararem. A criança com a bola dá três longos passos em direção ao mais próximo e atirar a bola nele.

fonte:<https://g1.globo.com/como-sera/noticia/2019/08/03/aprenda-brincadeiras-de-diferentes-partes-do-mundo.ghtml>. Acesso 29 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática corporal, lançando algumas perguntas:

- Quais foram as principais dificuldades na realização das atividades e o que você mudaria na brincadeira e jogo?

  Resposta pessoal do estudante.

- Você conhece alguma brincadeira e jogo parecida com estas experimentadas? Quais são as semelhanças e diferenças entre elas?

  Resposta pessoal do estudante.

Etapa 3 – Desembarcando nos Estados Unidos (EUA)!

Professor, agora partimos para os Estados Unidos. Realize uma breve sondagem sobre o que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos::

- Vocês já ouviram falar no país chamado Estados Unidos?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem, pode utilizar músicas, imagens de atletas, filmes, parques temáticos etc.

- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados nos Estados Unidos e de atletas para que os estudantes identifiquem.

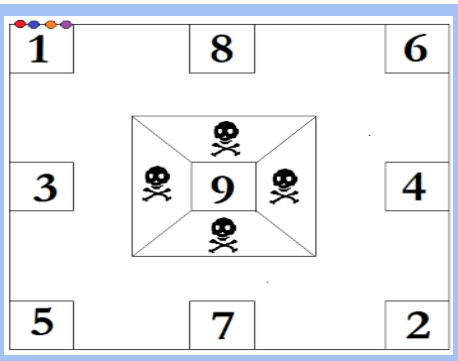
- Conhece alguma brincadeira e jogo típica deste país?

  Resposta pessoal do estudante.

  Após, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e jogo: *Skelly*

Material: uma tampinha de garrafa para cada jogador e desenhar o esquema no chão ou em uma cartolina conforme imagem ao lado



Tabuleiro para jogar ***skelly***.
Neara Isabel de Freitas Lima

Modo de jogar: Pode jogar de 2 a 6 jogadores. Cada jogador coloca a sua tampinha sobre a linha de saída. Na sua vez, cada jogador lança a sua tampinha para fazê-la avançar até a casa correspondente. Na brincadeira original utiliza-se o termo "peteleco"(deslize) conforme imagem. Na primeira volta, todos devem lançar a sua tampinha para a casa marcada com o número 1. Quando um jogador conseguir que a tampinha pare na casa correspondente, volta a atirá-la. Se a tampinha não chega a nenhuma casa, deixa-a parada onde ficou até a volta seguinte. Quando um jogador consegue que a sua tampinha se choque com a de outro jogador, avança para a casa seguinte e ganha o direito de jogar novamente. A casa central (9) está rodeada de caveiras. Quando uma tampinha cair em uma das casas marcadas com uma caveira, o jogador fica sem jogar durante três rodadas. Qualquer tampinha que consiga chegar ao número 9 transforma-se numa "tampinha venenosa". Se uma "tampinha venenosa" tocar em outra, elimina-a. A "tampinha venenosa" então não precisa mais seguir a ordem dos números do *skelly*. Ela somente tenta bater nas outras para eliminar as tampinhas adversárias. Ganha a última tampinha que ficar em jogo.

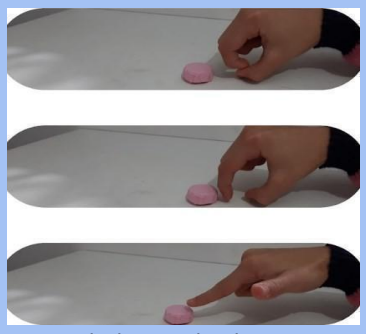


Foto Flavia Naomi Peixoto

Curiosidade: Este jogo é conhecido por muitas designações diferentes, entre eles: skully, skilsies.

Sugerimos um link de vídeo para auxiliar no entendimento da dinâmica do jogo.
Jogo: SKELLY (Nova York) - disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=3ekxeEFIb7w> . Acesso 25 set. 2020.

Fonte: <https://www.smelimeira.com.br/downloads/arq_atividades/128016_54.PDF> Acesso 02 out. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática corporal, lançando algumas perguntas:

- Você mudaria algo na brincadeira e jogo? O quê?

  Resposta pessoal do estudante.

- Você conhece alguma brincadeira e jogo parecido com essa? Qual?

  Resposta pessoal do estudante.

- É possível realizar esta brincadeira e jogo fora da escola?

  Resposta pessoal do estudante.

Atividade 4 – Uma volta ao Mundo : Para o Continente Europeu!!

Professor, chegamos ao Continente Europeu, é o momento de passearmos por alguns países e conhecer brincadeiras e jogos. Você poderá utilizar diferentes estratégias para realizar as sondagens com os estudantes. Neste material trazemos algumas sugestões.

Etapa 1- Primeira parada em Portugal….

Professor, agora partimos para Portugal. Realize uma breve sondagem com relação sobre o que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade no local escolhido para a prática, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Portugal?
  Resposta pessoal do estudante.
- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados em Portugal e de atletas para que os estudantes identifiquem.
- Conhece alguma brincadeira e jogo típico deste país?
  Resposta pessoal do estudante.

Versão Preliminar

Após, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:**Brincadeira e Jogo: Barra do lenço**

Número de Jogadores: 4 jogadores e um juiz (árbitro) (a pessoa que também segura no lenço).

Material: 1 lenço

Modo de jogar: Fazem-se duas equipes com o mesmo número de jogadores aos quais serão atribuídos números iguais (1,2,3,4, etc.) para ambas, decididos secretamente por cada equipe. As equipes ficam frente a frente separadas pela mesma distância. No meio do terreno, num dos lados, fica o juiz (árbitro) com um lenço pendurado na mão, que vai chamando, um de cada jogada, os vários números que estão em jogo. Os jogadores das duas equipes, que têm o número chamado, correm e tentam ficar com o lenço sem serem tocados pelo adversário, e, seguidamente, fugir para uma das barras (zona das equipes), para assim somar pontos.

Regras do Jogo

A cada jogador de uma equipe corresponde um número igual ao de outro jogador da equipe adversária. (Pode atribuir-se mais do que um número a cada jogador, se forem poucos, mas sempre em paralelo com os da equipe adversária.). Quando o juiz (árbitro) que está no meio das duas equipes chama um número, os jogadores de cada equipe que têm esse número, correm em direção ao lenço e tentam apanhá-lo.

Quando um o faz tem várias hipóteses:

- Se fugir com o lenço para lá da barra (zona das equipes) da sua equipe, sem ser tocado pelo outro, ganham 1 ponto.
- Se fugir com o lenço para lá da barra (zona das equipes) da equipe adversária, sem ser tocado pelo outro, ganham 2 pontos.
- Se for tocado na posse do lenço pelo jogador adversário é esta equipe que ganha 1 ponto.
- Se o adversário retirar o lenço da mão do jogador que o tirou, sem lhe tocar em qualquer outra parte do corpo, no decorrer da jogada, passa a poder pontuar para a sua equipe, tal como se o retirasse ao juiz (árbitro).

Todos os números têm de ser chamados pelo juiz (árbitro). No caso de dois jogadores estarem a demorar muito tempo para tirar o lenço, o juiz (árbitro) pode chamar outro número para ajudar o colega (neste caso todas as condicionantes do jogo se mantêm iguais, tendo atenção que o jogador só pode ser tocado pelo número correspondente). Ganha o jogo a equipe que primeiro fizer 20 pontos, por exemplo, ou pode decidir por um tempo para terminar.

Variações:

O juiz (árbitro) poderá chamar, as duas equipes completas dizendo: FOGO!

Se o juiz gritar: Água! as equipes deverão ficar imóveis. Se assim for decidido, o juiz (árbitro) pode chamar (se quiser) dois ou mais jogadores de cada vez. Para tornar as corridas mais divertidas o juiz (árbitro) poderá chamar os números fazendo-lhes corresponder nomes que definem a maneira como o número se deve movimentar até chegar à barra:

- Madeira: só podem andar ao pé-coxinho,
- Panela: têm de ir de cócoras,
- Caranguejo: de costas etc.

Pode não ser permitido "fazer asas" (abrir os braços para facilitar o toque ao adversário, se este estiver mais perto de tirar o lenço e o que "faz asas" estiver atrás dele).

Sugerimos um link de vídeo para auxiliar no entendimento da dinâmica do jogo.

Jogo barra do lenço. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=jp_rm2s3K0U >. Acesso 28 set. 2020.

Barra do lenço. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=MdOE_PmjQSU >. Acesso em 28 set. 2020.

Fonte:< https://cerco8c.blogs.sapo.pt/> . Acesso 02 out. 2020.

Professor, esta atividade abre um leque de possibilidades de adaptações. Sugerimos estimular os estudantes a criar algumas comandas adaptando a prática deste jogo.

Pode ser utilizado o quadro a seguir para auxiliar na atividade:

COMANDA	MOVIMENTO
Ex: Pinguim	*Deve andar balançando o corpo de um lado para o outro, com as pernas unidas, braços estendidos ao longo do tronco, mãos espalmadas. "andar como pinguim"*

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática corporal, lançando algumas perguntas:

- Quais foram as principais dificuldades na realização das atividades?

  Resposta pessoal do estudante.
- Qual foi a adaptação realizada que você mais gostou?

  Resposta pessoal do estudante.
- É possível realizar este jogo fora da escola?

Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Etapa 2 – Próximo destino: Alemanha…

Professor, agora partimos para Alemanha. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos::

- Vocês já ouviram falar no país chamado Alemanha?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas típicas, danças etc, características deste país para auxiliar na sondagem.
- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados na Alemanha e de atletas para que os estudantes identifiquem.
- Conhece alguma brincadeira típica deste país?

  Resposta pessoal do estudante.

Após, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e jogo: ***Holzschuhlautwette*** (corrida de tamancos)
Materiais: elástico, cordão, fita, cones ou cadeiras.
Modo de jogar: Esta é uma corrida de tamancos amarrados um ao outro. A competição acontece entre dois competidores. Vence quem atravessar o espaço delimitado primeiro.
Sugerimos um link para auxiliar no entendimento da dinâmica do jogo.
Holzschuhlauftwette (Corrida de Tamancos). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=5IOnpl6pzVk > Acesso 28 set. 2020.

Fonte: <http://wp.clicrbs.com.br/santacruz/2011/10/01/nova-logo-oktober-2011-jpg-jogos-germanicos-para-divertir-adultos-e-criancas-durante-a-oktoberfest/ > Acesso 28 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática corporal, lançando algumas perguntas:

- Como foi correr com os pés juntos?

Versão Preliminar

Resposta pessoal do estudante.

- Qual a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?

  Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.

- Qual a estratégia utilizada para equilibrar-se?

  Resposta pessoal do estudante.

- Você sugere alguma adaptação para esta atividade? Qual(is)?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.

- É possível realizar este jogo fora da escola?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Etapa 3 - A caminho da Itália!!!!

Professor, agora partimos para a Itália. Realize uma breve sondagem referente ao que os estudantes já sabem sobre esse país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Itália?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc, características deste país para auxiliar na sondagem.

- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados na Itália e de atletas para que os estudantes identifiquem.

- Conhece alguma brincadeira e jogo típico deste país?

  Resposta pessoal do estudante.

  Após, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e jogo: Mora
Materiais: nenhum
Modo de jogar: O jogo tradicionalmente é realizado em língua vêneta ou talian, e se resume em acertar o número do conjunto de dedos da mão que os participantes sucessivamente apresentam sobre uma mesa, batendo os dedos sobre ela. A dificuldade é a rapidez com que isso se desenvolve, o que gera sempre um grande entusiasmo em todos que se traduz em exclamações e impropérios em voz alta . Os jogadores vão apresentando os dedos e gritando os supostos números até um deles acertar a soma. Se um jogador acerta o número deve acusá-lo dizendo ***mio!*** ou ***sa la mora!*, ou *alla mora!***, senão o ponto não é marcado e o adversário — 'el ***da sora*** " prossegue. Se mais de um acertar, também não se marca ponto. O jogo exige grande agilidade manual, reflexos apurados e grande atenção e vivacidade mental, entre o veloz movimento dos dedos e a incessante pronúncia dos números. A pontuação necessária para a vitória é convencionada previamente, variando de 12 a 21 pontos. Pode haver um ou dois juízes (árbitros) e pode ser disputado individualmente ou em parcerias.
Sugerimos um link para auxiliar no entendimento da dinâmica do jogo.
VADL-MQF - Jogo La Morra. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XmcFv9DXryQ> . Acesso 28 set. 2020.

fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_da_mora> Acesso 28 set. 2020.

Versão Preliminar

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual foi a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?

  Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.

- Você sugere alguma adaptação para este jogo? Qual(is)?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.

- É possível realizar este jogo fora da escola?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Atividade 5 – Uma volta ao mundo: Continente Asiático.

Professor, neste momento vamos falar sobre os países localizados no Continente Asiático. Você pode utilizar um mapa destacando o Continente Asiático. É importante que os estudantes consigam perceber quais são os países que fazem parte deste continente, isso irá auxiliar na identificação das atividades que serão realizadas.

Ao falarmos do continente Asiático, é natural relacionarem a países como: Japão, China e Coreia do Norte ou Coreia do Sul. Deste modo, é de grande importância apresentar aos estudantes os outros países que também fazem parte do Continente Asiático. Apresentamos a seguir algumas sugestões de brincadeira e jogos populares em diferentes países localizados neste Continente.

Etapa 1 - Viajando de balão pela Turquia.

Vamos conhecer outros países deste continente, começando pela Turquia, que na verdade é um país Euroasiático porque sua área territorial fica situada em dois continentes Europa e Ásia. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Turquia?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc, características deste país para auxiliar na sondagem.

- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados na Turquia e de atletas para que os estudantes identifiquem.

- Conhece alguma brincadeira e jogo típico deste país?

  Resposta pessoal do estudante.

  Após, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Versão Preliminar

Brincadeira e Jogo: *Korebe (cabra cega)*
Materiais: um lenço ou um pedaço de pano para vendar os olhos
Modo de jogar: *Korebe* é parecido com o jogo americano da Marca. A principal diferença entre eles está na pessoa que usa a venda nos olhos. No *Korebe*, todos os participantes do jogo fogem de quem está com a venda e a brincadeira continua até que a criança vendada pegue outra. A criança que foi pega é marcada como "isso" e o jogo começa novamente. Em diversas regiões da Turquia, *Korebe* tem nomes ligeiramente diferentes. Em Ancara e Mugla, é chamado "*Kor cebis*" e, em Kirklareli, tem o nome de "*Kor capar*". "*Kor cebis*" significa cabra cega, enquanto "*Kor capar*" é traduzido como cão cego. Uma explicação tradicional para o nome "cabra cega" é a comparação entre a criança com os olhos vendados e uma cabra com cabelo caindo sobre os olhos.
fonte: <https://www.ehow.com.br/tradicionais-jogos-criancas-turcas-lista_4150/>. Acesso 29 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual foi a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?

  Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.

- Você sugere alguma adaptação para este jogo? Qual(is)?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.

- É possível realizar este jogo fora da escola?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Etapa 2 - Seguindo viagem pelas Ilhas Filipinas.

Professor, agora partimos para a Tailândia. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade no local escolhido para a prática, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Ilhas Filipinas?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc, características deste país para auxiliar na sondagem.

- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados nas Ilhas Filipinas e de atletas para que os estudantes identifiquem.

- Conhece alguma brincadeira e jogo típico deste país?

  Resposta pessoal do estudante.

Após, sugerimos a realização da brincadeira e jogo a seguir:

Versão Preliminar

Brincadeira e jogo: Patinero

Materiais: Giz ou fita adesiva
Modo de jogar: Patintero, também chamado de Harangang Taga ou Tubigan (lit. tente cruzar minha linha sem me deixar tocar ou pegar você): Há dois times jogando: um time de ataque e um time de defesa; com cinco jogadores para cada equipe. A equipe de ataque deve tentar correr ao longo das linhas perpendiculares da casa base para o back-end, e retornar sem ser marcada pelos jogadores de defesa. Os membros da equipe de defesa são chamados, e devem ficar nas linhas de água (também "linhas de fogo") com os dois pés toda vez que tentarem marcar os jogadores atacantes. O jogador na linha central é chamado "Patotot".
Patintero é um dos jogos de rua filipinos mais populares.
Em 1997, Samahang Makasining (Artist Club), Inc. criou uma pontuação baseada no tempo como o basquete. Cada jogador da equipe é composto por 6 pessoas (4 jogadores e 2 à espera de substituição). A equipe de ataque estará dando 20 minutos para cruzar as linhas perpendiculares da casa base para o back-end e retornar. Cada time pode jogar por três jogos. Existem quatro linhas horizontais de água (também "linhas de fogo"), duas linhas verticais (linhas externas esquerda e direita) e uma linha perpendicular no meio de linhas verticais. Cada linha dentro da caixa quadrada tem uma medida de 6 metros. Somente o defensor nas primeiras linhas pode cruzar na linha perpendicular no meio para marcar ou capturar a equipe anexa.
A equipe pode vencer com base na pontuação mais alta de um jogador com os alcances mais distantes. Dois pontos por linha para quatro linhas do Home-base e três pontos por linha para quatro linhas do final e cinco pontos para o jogador de base, Ex: (2 pontos × 4 linhas) + (3 pontos × 4 linhas) + 5 pontos home-base = 25 pontos no total.
Fonte:<https://www.hisour.com/pt/traditional-games-in-the-philippines-37471/>. Acesso 29 set. 2020.

Veja como o jogo funciona acessando:
Yza Lynn. Harangang taga with kCap youth. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=KRkraocRVOw>. Acesso em: 08 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?
  Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.
- Você sugere alguma adaptação para este jogo? Qual(is)?
  Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.
- É possível realizar este jogo fora da escola?
  Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Atividade 6 – Uma volta ao mundo : Continente Oceania

Professor, neste momento vamos falar sobre os países localizados no Continente Oceania. Você pode utilizar um mapa destacando este Continente, para que os estudantes consigam perceber quais são os países que fazem parte do mesmo.

Etapa 1 - Rumo à Austrália.

Professor, o país escolhido para esta atividade é a Austrália. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos::

Versão

- Vocês já ouviram falar no país chamado Austrália?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc., deste país para auxiliar na sondagem.

- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados na Austrália e de atletas para que os estudantes identifiquem.

- Conhece alguma brincadeira e jogo típico deste país?

  Resposta pessoal do estudante.

  Após, sugerimos a realização da brincadeira e jogo a seguir:

Brincadeira e jogo: "Que horas são, Seu Lobo?"
Materiais: nenhum
Modo de jogar: Um estudante será o lobo e ficará de costas para as outras, afastado cerca de 15 metros. As outras crianças começam a perguntar que horas são ao lobo. O número de horas dito pelo lobo é o número de passos que as crianças devem dar em sua direção. Assim, cinco horas são cinco passos, oito horas são oito passos. Quando as crianças estiverem bem perto do lobo, ele se vira e diz: "Hora do jantar!" e tenta pegar as outras crianças. Quem for pego será o próximo lobo.
fonte<:https://educa.ibge.gov.br/professores/educa-atividades/17600-brincadeiras-do-mundo.html.> Acesso 30 set.2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual foi a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?

  Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.

- Você sugere alguma adaptação para este jogo? Qual(is)?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.

- É possível realizar este jogo fora da escola?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Etapa 2 - Conhecendo a Nova Zelândia.

Professor, o país escolhido para esta atividade é a Nova Zelândia. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade no local escolhido para a prática, podem ser feitos alguns questionamentos::

- Vocês já ouviram falar no país chamado Nova Zelândia?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc, característicos deste país para auxiliar na sondagem.

- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados na Nova Zelândia e de atletas para que os estudantes identifiquem.

- Conhece alguma brincadeira típica deste país?

  Resposta pessoal do estudante.

  Após, sugerimos a realização da brincadeira e jogo a seguir:

Brincadeira e jogo: *Manu ti* (brincadeira tradicional dos maoris, que são o povo nativo da Nova Zelândia)

Versão Preliminar

Materiais: papel para confeccionar penas, lenço ou bandana
Modo de jogar: O jogador deve retirar a pena que está na cabeça do adversário sem tocá-lo e sem movimentar seus pés. É uma brincadeira de dupla, 1 contra 1. Os jogadores devem estar um de frente para o outro com as pernas abertas na largura do ombro e estando a distância menor de, 1 metro um do outro. Cada jogador terá uma pena (ou um papel do tamanho de uma pena) presa em sua cabeça com uma bandana. Pode-se também ficar com a pena presa na boca. A partir do momento em que o jogo começa, nenhum dos dois pode tirar o pé do chão (se tirar irá perder), e não podem se encostar. Ambos devem tentar tirar a pena de seu adversário (da boca ou da cabeça). Quem conseguir vence o jogo.
fonte<https://cadeomanualblog.wordpress.com/2016/07/15/manu-ti-nova-zelandia/> Acesso 30 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual foi a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?
  Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.
- Você sugere alguma adaptação para este jogo? Qual(is)?
  Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.
- É possível realizar este jogo fora da escola?
  Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Atividade 7 – Volta ao mundo: Continente África!!!

Professor, neste momento vamos falar sobre os países localizados no Continente Africano. Você pode utilizar um mapa destacando este Continente, para que os estudantes consigam perceber quais são os países que fazem parte do mesmo.

Etapa 1 - Bem vindo a Zâmbia

Professor, nos anos anteriores, os estudantes experimentaram e vivenciaram algumas brincadeiras e jogos africanos, propomos aqui aumentar este repertório cultural. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos::

- Vocês já ouviram falar no país chamado Zâmbia?
  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc, características deste país para auxiliar na sondagem.
- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados na Zâmbia e de atletas para que os estudantes identifiquem.
- Conhece alguma brincadeira e jogo típico deste país?
  Resposta pessoal do estudante.

Após, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e jogo: Banyoka
Materiais: caixas, cones, arcos entre outros materiais que possam servir de obstáculo

Versão Preliminar

Modo de jogar: Banyoka é um jogo da Zâmbia, jogado em terrenos acidentados repletos de arbustos e pedras. É necessário um mínimo de 12 jogadores, que se dividem em duas equipes. Os membros de cada equipe se agacham e agarram os ombros dos outros para formar uma "cobra". Eles movem seus corpos para trás e para a frente imitando uma cobra rastejando pelo chão enquanto se desviam de objetos no chão. Vence o jogo a equipe que, sem se separar, chega primeiro ao destino especificado.
fonte:<https://www.ehow.com.br/jogos-criancas-africa-sul-lista_103485/ > Acesso 01 out. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual foi a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?

  Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.

- Você sugere alguma adaptação para este jogo? Qual(is)?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.

- É possível realizar este jogo fora da escola?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Etapa 2 - Vamos nos divertir em Gana!!!

Professor, para ampliar o repertório cultural dos estudantes, neste momento iremos conhecer uma atividade do país de Gana. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade no local escolhido para a prática, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Gana?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc, características deste país para auxiliar na sondagem.

- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados em Gana e de atletas para que os estudantes identifiquem.

- Conhece alguma brincadeira típica deste país?

  Resposta pessoal do estudante.

Após, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e jogo: Mbube
Materiais: lenço ou um pedaço de pano para vendar os olhos de dois estudantes e giz.
Modo de jogar: " Imbube" é uma das palavras ``Zulu para leão. " Mbube" é chamar o leão. Neste jogo os estudantes estão ajudando o leão a capturar o impala. O jogo inicia com todos formando um grande círculo. Dois jogadores são escolhidos (um para ser o leão e o outro o Impala). De olhos vendados, os dois são girados e afastados. O leão deve ficar dentro do círculo e se mover para pegar o impala que também pode se mover. Quando o leão se aproxima do impala, os estudantes devem cantar " Mbube, mbube" mais alto e mais rápido. Se o leão se afastar, cantam mais baixo e lento. O jogo acaba quando o leão consegue pegar o impala. Neste momento, escolhe-se outros estudantes para estas funções.

Brincadeira e jogo: Ampe
Materiais: nenhum

Versão Preliminar

Modo de jogar: Um jogador é o líder. Os outros estão em um semicírculo. O líder fica de frente para o jogador que se encontra nas extremidades do grupo (semicírculo). O líder e o jogador batem palmas, pulam e depois saltam e colocam um pé a frente. Se os dois colocarem o mesmo pé a frente, o líder está fora e o jogador vira líder. Se colocarem os pés diferentes, o líder se move para o próximo jogador e começa a mesma rotina (bate palmas, pulam e depois saltam e colocam um pé a frente). Um ponto é marcado cada vez que o líder é bem sucedido. Ganha quem obtiver mais pontos.

Ambos os jogos possuem como fonte:<https://www.geledes.org.br/wp-content/uploads/2015/11/Apostila-Jogos-infantis-africanos-e-afro-brasileiros.pdf> Acesso 01 out. 2020.

Ao final das atividades, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual foi a maior dificuldade na realização destas brincadeiras e jogos?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações

- Você sugere alguma adaptação para estes jogos? Qual(is)?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.

- É possível realizar este jogo fora da escola?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Proposta de Avaliação.

Durante este percurso os estudantes realizaram pesquisas, recriaram brincadeiras e jogos, participaram de discussões etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação.

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem, é necessário que você verifique se os estudantes conseguiram aprender as habilidades previstas. Observe isso através das produções e vivências práticas. Caso alguns estejam com dificuldade, reveja esse percurso, trazendo vídeos, textos etc. O importante é que diversifique a forma de abordagem, mesmo se tratando do mesmo assunto.

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

Habilidade:
(EF05EF16*) explorar e aplicar diferentes estratégias na prática de jogos de tabuleiro.

Versão Preliminar

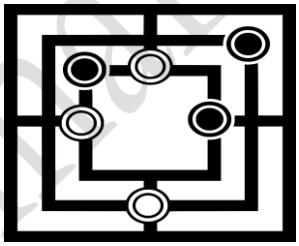
Espera-se que ao chegar ao 5° ano do ensino fundamental, os estudantes consigam identificar e diferenciar alguns jogos de tabuleiro, possuindo noção básica das regras. Os jogos de tabuleiro para este ano, vêm sintetizar os conhecimentos construídos ao longo dos anos anteriores, com foco na ampliação das possibilidades estratégicas dentro dos jogos de tabuleiro, respeitando o grau de domínio de conhecimento sobre o jogo de cada estudante.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 - OS JOGOS DE TABULEIRO

Professor, nesta **Situação de Aprendizagem,** o foco será o aprofundamento das estratégias de jogo, partindo dos jogos de tabuleiro já conhecidos pelos estudantes. Provavelmente, nem todos os estudantes estejam familiarizados com esses tipos de jogos, por isso se faz necessário uma retomada dos mesmos.

Iniciaremos com três jogos de tabuleiro já ensinados em anos anteriores:: **o Jogo da Trilha, o Jogo de Damas e a Mancala**, portanto o foco será o aprofundamento nas estratégias.

1. JOGO DA TRILHA



Fonte: Pixabay

No **Jogo de Trilha** dois participantes possuem 9 peças cada, nas cores pretas e brancas, usam um tabuleiro de 24 casas interligadas na vertical e horizontal para jogar. O objetivo é deixar o adversário com 2 peças no tabuleiro ou deixá-lo sem movimentos. Dividindo em três partes, o jogo consiste em:

Colocar as peças no tabuleiro - de maneira alternada cada jogador coloca suas peças no tabuleiro com a intenção de formar uma linha de três peças tanto na vertical quanto na horizontal (chamado de moinho), caso consiga, o jogador que fez um moinho tem o direito de retirar uma peça de seu adversário;

Movimentar as peças - Os jogadores agora poderão mover suas peças para outras casas sobre as linhas, não podendo pular casas ou peças. Tanto na primeira quanto na segunda fase os jogadores tentam formar o moinho para dar o direito de remover as peças do adversário, contudo você não poderá remover uma peça do seu adversário que faz parte de um moinho dele, a não ser que não exista outra peça para remover. No caso de um dos jogadores ter somente 3 peças em jogo, ele pode "voar" com suas peças, podendo mover para qualquer casa que não esteja ocupada por uma peça adversária;

Finalizar a partida - O jogo termina quando um jogador reduzir as peças de seu adversário para 2, ou quando um jogador deixar seu adversário sem nenhuma jogada válida. Ressaltando não ser possível "travar" seu adversário que tenha somente 3 peças em jogo. É considerado empate se os dois jogadores estiverem com 3 peças em jogo e, a partir deste momento, se em 10 jogadas não houver vencedor.

Estratégias

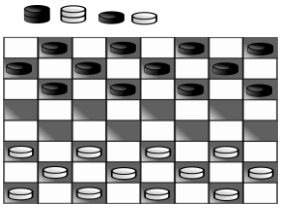
Colocar as peças em lugares mais versáteis no início do jogo com o intuito de tentar montar moinhos, o que também dará mais possibilidades de movimentos e ao mesmo tempo evitará a formação de moinhos por parte do adversário. Uma boa casa para colocar as peças nos inícios de jogo é aquela que é capaz de colocar uma peça que possa se movimentar entre dois moinhos diferentes.

2. DAMAS

Há diversos tipos de Damas pelo mundo, no **Brasil** a mais praticada é a **Damas 64 casas** (internacionalmente as Damas de 100 casas é mais conhecida) onde dois competidores utilizam 12 peças/pedras (pretas e brancas) cada. No tabuleiro grande diagonal (escura), deve ficar sempre à esquerda de cada jogador. Tendo como objetivo imobilizar

Versão Preliminar

ou capturar as peças do adversário. Como via de regra, inicia-se sempre com as pedras brancas.



Fonte: Pixabay

As pedras somente avançam em diagonal, uma casa de cada vez, não sendo permitido recuar, a não ser que se encontre em uma captura. Ao chegar na oitava linha do tabuleiro, a pedra é promovida à dama, que é coroada colocando-se outra pedra encaixada em cima. A dama anda para frente e para trás, quantas casas quiser, não sendo permitido saltar uma peça da mesma cor.

Toda captura é obrigatória, ou seja, não existe "sopro". Não é permitido capturar onde há duas ou mais pedras juntas, na mesma diagonal. Tanto a Dama quanto a pedra podem se capturar tendo o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas.

Lei da Maioria. A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. Porém se no mesmo lance for apresentado mais de um modo de capturar, é obrigatório realizar o lance que capture o maior número de peças.

Não será promovida à dama a pedra que durante uma jogada de múltipla captura, apenas passar pela casa de coroação (promoção).

Numa jogada de captura, é possível passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, entretanto, ficando proibido capturar duas vezes a mesma peça e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

Caracteriza-se empate quando for feito 20 movimentos de damas, sem qualquer tipo de captura ou deslocamento de pedras, cabendo aos competidores controlar o número de lances para o empate. Também caracteriza empate após cinco movimentos nas seguintes situações: duas damas contra uma dama; uma dama e uma pedra contra uma dama; e uma dama contra uma dama.

Estratégias

Dentre os diversos níveis de estratégias os quais podemos encontrar no jogo de damas, destacamos aqui uma pequena parcela para auxiliar dominar o centro, interpretar cada jogada e ver lances a frente.

No jogo de Damas a estratégia é um aspecto diferencial antes e durante a partida, por isso aquele que conhece o jeito de jogar do seu adversário assim como interpreta cada jogada (identifica onde o oponente quer chegar com o lance realizado), desenvolve habilidades em elaborar jogadas, e acaba tendo mais chances de vencer. Sintetizamos a seguir seis pontos de atenção para os iniciantes.

Concentração: Mantenha-se concentrado no jogo, qualquer falha pode custar o primeiro lugar na partida. Além disso, fique calmo, isso ajuda a pensar com mais clareza.

Armadilhas: é preciso ficar atento às armadilhas do adversário e também nas suas próprias. Uma jogada errada pode custar toda a partida, por isso pense bastante.

Retaguarda: Uma boa dica é manter as peças da última fileira intactas, entre as primeiras jogadas. Isso porque, uma retaguarda fortalecida aumenta as chances de alcançar a vitória.

Pedras na lateral: Movimentar as laterais geralmente acaba em bloqueio de peças, por isso tenha muita atenção ao trabalhar com elas. Por mais que aparente ser seguro manter uma pedra na lateral do tabuleiro pelo fato de não ser possível a sua captura, o adversário pode bloqueá-la colocando outras peças alinhadas e adjacentes a ela.

Centro do tabuleiro: Entre todas as peças do jogo de dama, as mais fortes são as que estão localizadas no centro do

Versão Preliminar

tabuleiro. Sendo assim, trabalhe bastante com elas, para criar possibilidades interessantes.

Deslocamento em grupos: Para o avanço de uma peça certifique que outras irão dar apoio.

3. MANCALA

Mancala é um jogo de tabuleiro de origem africana jogado por diferentes povos. Há de mais de: 200 variações de jogos de Mancala e são conhecidos por uma grande variedade de nomes (por exemplo Ouri, Ouril, Ori, Urim, Awari, Warri, Agi, Awèlé, entre outros) Do Árabe, a palavra Mancala significa mover, deslocar, transportar de um lado para o outro, em sua essência o jogo baseia-se no princípio de transferência de pedras. O jogo pode ser praticado em tabuleiros e até mesmo em um chão de terra batida.

Fonte: Pixabay

Existem diversas variações deste jogo, aqui vamos tratar de uma versão mais conhecida internacionalmente. O tabuleiro contém duas fileiras com 12 buracos cada, nas extremidades existe um buraco maior chamado de "Cala" e em cada buraco temos 4 sementes ou outro material como pedra, miçangas etc. A disputa ocorre entre duas pessoas ou dois grupos de adversários, e consiste na distribuição das sementes de um buraco, uma a uma, para os outros buracos que se seguem, no sentido anti-horário, com a finalidade de capturar, as sementes do adversário, segundo determinadas regras Mancala.

Sugestão de vídeo: Como jogar Mancala. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zYiXGWqb3YY> Acesso 01 out. 2020.

Estratégias

Aparentando uma sutil simplicidade, a Mancala requer reflexão, cálculo mental e muita prática onde é preciso saber escolher, dentre as várias situações de cada jogada, bem como prever os ataques do adversário.

Não foque em só uma ação (capturar pedras do adversário ou colocar pedras na sua Cala), o equilíbrio das ações dificulta que o adversário visualize sua estratégia. Evite acumular muitas pedras no mesmo buraco, pois seu oponente pode capturá-las e criar uma boa vantagem. Para não ajudar seu oponente no final da partida, evite fazer jogadas que coloque pedras no lado adversário. Refletir no que causará sua jogada é a base para evitar erros. Faça armadilhas, utilize uma jogada proposital que induza o adversário a fazer uma jogada que você deseje. Realize o maior número de jogadas extras possíveis, ou seja, escolha jogar com o buraco que tenha sementes suficientes para chegar em sua cala.

Atividade 1 - Quais jogos de tabuleiros conhecemos?

Etapa 1 – Relembrando os jogos de tabuleiro.

Professor, propomos iniciar a atividade partindo do conhecimento que os estudantes já possuem sobre os jogos de tabuleiro. Sugerimos algumas questões para nortear essa sondagem:

- O que são jogos de tabuleiros?

  Jogos de tabuleiro usam como uma ferramenta central um tabuleiro em que o status dos jogadores, recursos e progresso do jogo são rastreados usando componentes físicos. Praticamente todos os jogos de tabuleiro envolvem jogos "baseados em turnos"; um jogador traça sua estratégia e, em seguida, faz um movimento, então o próximo jogador faz o mesmo, e um jogador só pode agir em seu turno. .

Versão Preliminar

- Vocês conhecem o jogo Trilha? Como se joga?

  Resposta pessoal do estudante. O objetivo do jogo é remover as peças inimigas até que restem no máximo duas. Cada vez que um jogador forma uma linha horizontal ou vertical com três de suas peças (um "moinho") sobre o tabuleiro, tem o direito de escolher uma peça inimiga para remover, desde que essa peça não faça parte de um moinho inimigo. Não pode ir e voltar no mesmo moinho.

- Vocês conhecem o jogo de Damas? Como se joga?

  Resposta pessoal do estudante. O objetivo é capturar ou imobilizar as peças do adversário. O jogador que conseguir capturar todas as peças do inimigo ganha a partida. O tabuleiro deve ser colocado de modo que a casa angular à esquerda de cada parceiro seja escura. No início da partida, as peças devem ser colocadas no tabuleiro sobre as casas escuras, da seguinte forma: nas três primeiras filas horizontais, as peças brancas; e, nas três últimas, as peças pretas. A peça movimenta-se em diagonal, sobre as casas escuras, para a frente, e uma casa de cada vez. A peça pode capturar a peça do adversário movendo-se para frente e permitindo também capturar a peça do adversário movendo-se para trás. A peça que atinge a oitava casa adversária, parando ali, será promovida a "dama", peça de movimentos mais amplos que a simples peça. Assinala-se a dama sobrepondo, à pedra promovida, outra da mesma cor.

- Vocês já ouviram falar sobre o jogo Mancala? Sabe como se joga?

  Resposta pessoal do estudante. Mancala é uma família de jogos de tabuleiro jogada ao redor do mundo, jogos de semeadura ou jogos de contagem e captura, que vêm das regras gerais. Jogos de mancala possuem um papel importante em muitas sociedades africanas e asiáticas, comparável ao do Xadrez no Ocidente. O objetivo de jogos de Mancala normalmente é capturar mais sementes do que o oponente; algumas vezes se tenta vencer por meio do bloqueio de todos os movimentos do oponente.

Após esta sondagem inicial, proponha a experimentação do jogo trilha, dama e mancala. Aproveite para identificar o nível de jogo em que a turma se encontra.

Durante a experimentação proponha discussões entre os pares, para que os estudantes consigam perceber as diferenças nas maneiras de jogar. Anote os principais pontos levantados e traga exemplos de diferentes tabuleiros para que os estudantes identifiquem.

Em seguida, questione:

- Quais as maneiras de aprimorar as formas de se jogar ?

  Resposta pessoal do estudante.

- Sabendo como se joga e conhecendo as regras do jogo, como é possível melhorar no jogo de Damas e Trilha?

  Resposta pessoal do estudante.

- O que pensar antes de mover uma peça(estratégias de jogo)?

  Resposta pessoal do estudante.

Deixe claro que rever jogos de tabuleiro já conhecidos por eles tem como objetivo explorar as diferentes estratégias para cada jogo.

Você poderá propor que a turma se divida em equipes para realização dos jogos. Cada equipe deve escolher um participante para jogar contra o adversário. Os estudantes da equipe que não estão jogando naquela rodada, devem analisar o jogo.. O intuito desta ação é gerar diferentes pontos de vista frente a uma situação de jogo. Para isso, os estudantes podem anotar quais estratégias aplicariam no jogo que estão assistindo, refletindo sobre qual peça mover, e o que poderá acontecer se determinada peça for movida.

Ao final, sugerimos que os estudantes apresentem suas estratégias, neste momento sua mediação irá organizar e direcionar o raciocínio do estudante.

Finalize a atividade realizando novamente os jogos em duplas. Este é o momento de jogar por prazer, portanto em sua mediação incentive e motive o jogo, prestigie e elogie as ações durante os jogos, esta ação pode

Versão Preliminar

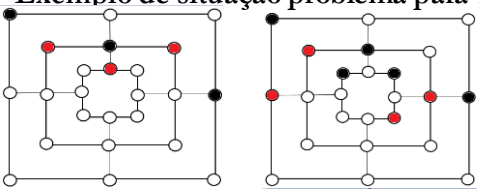
auxiliar no envolvimento dos estudantes.

Etapa 2 – Praticando e utilizando estratégias.

Professor, inicie separando os estudantes em pequenos grupos pelo nível de conhecimento sobre os jogos de tabuleiro que iremos realizar, isso facilitará sua mediação nos grupos e evitará que um estudante com mais facilidade realize as tarefas enquanto os outros apenas acompanham.

Crie um circuito de tabuleiros com situações problemas em diferentes jogos de tabuleiro, contendo diferentes níveis de dificuldade, porém com apenas uma solução para a situação problema.

Exemplo de situação problema para Trilha



Imagens: Felipe Lucci e Flávia Peixoto

Peças pretas jogam: Vença o jogo evitando que o adversário forme um moinho.

Peças pretas jogam: Forme um moinho e em seguida capture uma peça do adversário que julgue importante para uma próxima jogada.

Peças pretas jogam: Mantenha a peça do quadrado médio evitando que o adversário faça o moinho e mova a peça para o canto superior direito do quadrado menor, após o movimento da vermelha, finalize o jogo formando o moinho na parte superior do quadro maior.

Peças pretas jogam: Após formar moinho na parte superior do quadrado pequeno, capture a peça adversária que traga mais perigo.

Exemplo de situação problema para Mancala

Neste exemplo as pedras ou sementes geralmente utilizadas no jogo foram substituídas por números para melhor visualização.

Intérprete a intenção do adversário e utilize sua vez de jogar para evitar as capturas, movendo o maior número de pedras para sua Cala.

	0	7	5	0	1	5	
	8	5	4	4	6	3	

Resolução: jogar com a 3ª casa gerando jogada extra, depois com a 2ª casa gerando mais uma jogada extra e depois jogar com a 1ª casa que aumentará o número de pedras na 1ª e 2ª casa do adversário. Outras formas de jogar também evitará a captura, porém moverá menos pedras para sua cala.

Utilize o maior número possível de jogadas extras movendo e capturando pedras para sua Cala.

	3	3	8	6	6	4	
	5	6	4	3	2	1	

Versão Preliminar

Resolução: utilizar as casas de menor pedra sempre gerando jogada extra, e por fim utilize 1ª casa (contendo 5 pedras) para fazer a captura da 1ª casa adversária, chegando a 14 pedras.

Pense na melhor jogada para que possa mover e capturar o maior número de pedras para sua Cala.

	6	6	2	4	5	5	
	6	2	5	3	0	7	

Resolução: existem duas opções mais fortes: jogar com a 4ª casa, depois com a 1ª casa, depois com a 5ª casa, finalizando com captura jogando com a 2ª casa totalizando 9 pedras em sua Cala: ou, jogar com a 1ª casa que resultará em jogada extra. Após, jogue com 6ª casa que ao dar a volta no tabuleiro irá capturar a 6ª casa do adversário totalizando 9 pedras em sua Cala.

Obs: os exemplos de situação problema proposta acima podem ser alterados de acordo o nível de jogo dos estudantes.

Exemplo de situação problema para Damas

Oriente aos grupos que anotem o movimento realizado no jogo de Damas (EX: D4 para E5), e que para decidir qual peça e/ou qual movimento será realizado o grupo tenha que entrar em acordo. O tempo destinado para cada tabuleiro fica a critério do professor.

Primeiro Tabuleiro:

Pretas jogam - realize um lance obrigando uma resposta de captura por parte das brancas, em seguida capture o maior número de peças do adversário.

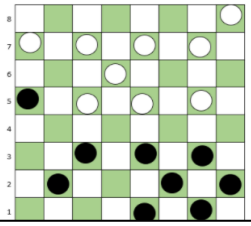


Imagem: Felipe Lucci.

Segundo Tabuleiro:

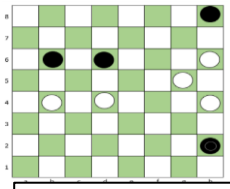


Imagem: Felipe Lucci.

Brancas jogam - realize um lance obrigando uma resposta de captura por parte das pretas, em seguida capture o maior número de peças do adversário.

Terceiro Tabuleiro:

Pretas jogam - Qual lance deve ser realizado? Por quê?

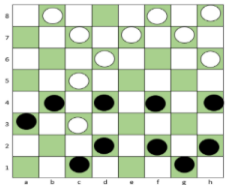


Imagem: Felipe Lucci.

Após a realização de todos os grupos, retome as situações problemas, solicitando que os grupos apresentem para sua turma a estratégia utilizada.

Em um segundo momento proporcione um jogo com duplas de competição, evitando também o confronto de extremos (aquele que está aprendendo contra quem já está avançado).

Caso o número de tabuleiros não seja suficiente para todas as duplas de competição, mescle com o momento anterior, tendo alguns estudantes na dupla de competição e outros no circuito.

Versão Preliminar

Atividade 3 - Recuperação em jogo

Etapa 1 - Tabuleiro da turma.

Nesta atividade, escolha o jogo de tabuleiro mais apreciado pelos estudantes e com eles faça um organograma com os aspectos mais importantes que foram trabalhados. Propõe-se que seja feito na lousa ou em uma cartolina e que os estudantes façam um registro individual (caderno de anotações, folha sulfite etc.). É provável que os estudantes pontuem somente as regras no geral. Em sua mediação reforce pontos de estratégias organizando por grau de prioridade. Observe a participação dos estudantes e estimule aqueles que menos participarem para identificar o grau de domínio.

Exemplo de Organograma em Damas:

Etapa 2 - Torneio dos jogos de tabuleiro.

Para finalizar esta situação de aprendizagem sugerimos que seja realizado um torneio com os três jogos. Durante os jogos é possível utilizar o organograma como roteiro. Este torneio não terá classificação de 1º, 2º ou 3º lugar. para lembrar de ações importantes.

A dinâmica deste torneio funcionará da seguinte forma:

Regras para o torneio:

- Cumprimentar o oponente antes de iniciar o jogo e ao finalizar a partida.
- Ao identificar jogada invalida, o estudante que for prejudicado deverá sinalizar ao professor antes de realizar sua jogada.

Realização do torneio

<u>1ª fase de jogos</u>

Realize um sorteio para definir as duplas de confronto com os estudantes presentes.

Roda de conversa - Reúna os estudantes para conversar sobre pontos em que erraram e acertaram. Atenção para mediar os possíveis conflitos entre vencedores e perdedores.

<u>2ª fase de jogos</u>

Agora você formará dois grupos, G0 e G1 (Grupo com nenhuma e uma vitória, respectivamente), fazendo

Versão eliminar

também um sorteio para as duplas de confronto de cada grupo.

Roda de conversa entre os estudantes - Este é o momento que por afinidade ou dentro dos próprios grupos os estudantes troquem informações entre eles. Medie esta ação para que o debate contemple dicas e estratégias do jogo.

3ª fase de jogos

Nesta última rodada de jogos realize os sorteios dentro dos subgrupos G0, G1 e G2. (importante que neste momento os estudantes que apresentaram maior dificuldade sejam auxiliados pelo professor a fim de sanar a maioria das dúvidas).

Roda de conversa – Direcione este debate para perguntas relacionadas às estratégias vivenciadas em aula:

- Quem conseguiu realizar uma sequência de lances?
  Resposta pessoal do estudante, mas espera-se que eles tenham conseguido realizar sequências aprimorando o conhecimento dos jogos de tabuleiro.
- Conseguiram criar alguma armadilha?
  Resposta pessoal do estudante, mas espera-se que eles tenham conseguido realizar armadilhas aprimorando a tática dos jogos de tabuleiro.
- Quem teve alguma peça travada na lateral do tabuleiro?
  Resposta pessoal do estudante, mas espera-se que eles tenham conseguido ter travado o menor número de peças possíveis porque a peça travada diminui o número de possibilidades de ações.

Proposta de Avaliação.

Durante este percurso os estudantes participaram de discussões, participaram de torneio, utilizaram diferentes estratégias para jogar jogos de tabuleiro etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação.

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem, é necessário que você verifique se os estudantes conseguiram aprender as habilidades previstas. Observe isso através das produções e vivências práticas. Caso alguns estejam com dificuldade, reveja esse percurso, trazendo vídeos, textos etc. O importante é que diversifique a forma de abordagem, mesmo se tratando do mesmo assunto.

2º bimestre

Caro Professor,

Iniciamos mais um bimestre, no qual se pretende proporcionar aos estudantes a experiência com as **lutas do contexto comunitário e regional, indígena e africana, e com as danças do mundo.** Para tanto, é importante retomar o percurso dos estudantes até aqui em relação a esses objetos de conhecimento.

Versão Preliminar

Para começar, apresente aos estudantes o que irão aprender neste bimestre e discuta com eles suas expectativas sobre as novas temáticas.

Bom trabalho!

UNIDADE TEMÁTICA: LUTAS

(EF05EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional, incluindo as de matrizes indígena e africana.
(EF05EF15) Identificar as semelhanças e diferenças das lutas do contexto comunitário e regional, incluindo as de matrizes indígena e africana.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 - LUTAS DO CONTEXTO COMUNITÁRIO E REGIONAL - INDÍGENA E AFRICANA

Professor, de acordo com o **Currículo Paulista** a **Unidade Temática Lutas** é contemplada a partir do 3º ano, explorando o contexto comunitário e regional, incluindo as de matrizes indígena e africana, por meio de jogos contextualizados de lutas, identificando os conceitos e os elementos comuns das lutas; os tipos de Lutas presentes na sua região e em outras, além das de matriz indígena e africana É fundamental retomar alguns conceitos com os estudantes, para ter a noção geral do que foi aprendido. Ainda com caráter lúdico, expressado pelos jogos contextualizados de lutas, o desenvolvimento das lutas se dará pela aproximação das suas características. (Currículo Paulista, 2019).

Em um contrato didático especial para esta unidade temática, evidencie com os estudantes a importância do autocontrole, respeito às regras e respeito aos colegas, bem como "saber perder". Crie uma rotina de "reverência" antes e depois de cada jogo de oposição, podendo ser aperto de mão, um abraço ou outra forma a seu critério.

Atividade 1 - Chuva de ideias

Etapa 1 - Tempestade cerebral

Para identificar o conhecimento dos estudantes sobre o mundo das lutas, propomos uma adaptação de brainstorm. A atividade consiste na reflexão sobre a **Unidade Temática: Lutas**, onde os estudantes deverão falar palavras e/ou frases as quais julgam ter alguma relação com o tema. Podendo ser qualquer coisa, desde objetos relacionados a alguma luta como golpes, vestimentas, local de competição etc. Não descarte palavras com tons pejorativos ou errôneos sobre o assunto como briga, violência, coisa de homem, entre outras, utilize-as para discutir, desmistificar e/ou explicar o porquê de algumas palavras serem associadas a esta manifestação corporal.

Fique atento!

O **brainstorming** (em português "tempestade cerebral") ou tempestade de ideias, mais que uma técnica de dinâmica de grupo, é uma atividade desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de um indivíduo ou de um grupo - criatividade em equipe - colocando-a a serviço de objetivos pré-determinados.
A técnica propõe que o grupo se reúna e utilize a diversidade de pensamentos e experiências para gerar soluções inovadoras, sugerindo qualquer pensamento ou ideia que vier à mente a respeito do tema tratado. Com isso, espera-se reunir o maior número possível de ideias, visões, propostas e possibilidades que levem a um denominador comum e eficaz para solucionar problemas e entraves que impedem um projeto de seguir adiante.
Fonte:<https://pt.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>. Acesso 05 out. 2020.

Descrição:

Versão Preliminar

Utilize a lousa, projetor ou outro meio para as anotações em que possa ser vista por toda turma. Escreva ao centro a palavra **"Lutas"** e pergunte aos estudantes sobre o que vem à mente quando se fala em **LUTAS**. Escreva as palavras ditas pelos estudantes ao redor da palavra "Lutas" sem nenhum critério inicial para ordená-las. Após haver uma contribuição considerável, encerre o momento e faça comentários para cada palavra. Neste momento é possível ir associando e agrupando as palavras por critérios a sua escolha (modalidades, golpes, adjetivos, origem, por exemplo). Ao final, registre todas as palavras citadas de acordo com os critérios pré definidos por você, conforme exemplo a seguir:

Imagem - Felipe Augusto Lucci

Obs: Este registro indica o que a turma, de modo geral, sabe sobre o tema.

Etapa 2 : "*Stop*" das lutas

Professor, sugerimos também como forma de realização da sondagem, a brincadeira **"*Stop*" das lutas**. Pode ser realizada na quadra ou outro espaço de sua livre escolha. Utilizando um cronômetro para marcar o tempo, letras do alfabeto escrito em papéis separados para sorteio, uma caixa ou saquinho, uma folha de sulfite com informações pré definidas para cada grupo e lápis de cor ou canetinhas hidrográficas, organize os estudantes em grupos de forma que não ultrapasse o número de quatro participantes. Em cada grupo, peça para que elejam um escriba (o que irá transcrever as contribuições do grupo na folha). Entregue uma folha de sulfite com as informações para cada grupo.

A seguir um modelo das informações necessárias para a atividade:

***STOP* DAS LUTAS**				
Letra: *exemplo para o sorteio da letra "C"*	**Letra:**	**Letra:**	**Letra:**	**Letra:**
Combate				
Chute				
Capoeira				

Inicie sorteando uma letra da caixa ou do saco de papel. Informe a turma a letra sorteada, peça para que escrevam na folha. Comente que ao dar o sinal, cada grupo terá um minuto para escrever o maior número de palavras que comecem com a letra sorteada, porém as palavras devem ser relacionadas ao tema estudado, no caso, **lutas.** Os estudantes podem escrever nomes de lutas, golpes, vestimentas, regras, lutadores, equipamentos, qualquer informação que conheçam sobre o tema. Terminado o tempo , o professor fala a palavra ***STOP*** e ninguém pode escrever mais nada.

Professor, realize essa atividade com quantas letras considerar necessário.

Ao final de cada rodada (letra sorteada) atribui-se a pontuação a cada palavra: 5 pontos para as palavras que se repetiram em alguns grupos e 10 pontos para as palavras que apenas um grupo escreveu e 0 pontos para palavras que não fazem parte do contexto das lutas. Vence o grupo que obtiver o maior número de pontos.

Importante: os estudantes devem guardar sua folha com as palavras utilizadas no ***STOP das LUTAS*** para a sequência da atividade.

Versão Preliminar

Ao encerrar o sorteio, após os estudantes completarem as colunas destinadas às letras e palavras, propomos que utilize esta lista com o objetivo de sistematizar as informações. Solicite que os estudantes grifem as palavras de acordo com as seguintes recomendações:

Amarelo	Nome das lutas
Vermelho	Golpes de lutas
Rosa	Vestimentos e equipamentos
Azul	Lutas de matriz indígena
Verde	Lutas de matriz africana
Laranja	Lutas que fazem parte da comunidade local e regional

Atenção: os grupos podem utilizar mais de uma cor para diferentes palavras, sempre que a palavra referir-se a mais de uma característica.

Neste momento, o objetivo é que os estudantes conversem entre si sobre as características dessas lutas e desta forma iniciem a discussão das semelhanças e diferenças entre suas práticas. Espera-se que os estudantes consigam trazer diferentes informações acerca das **Lutas**, visto que esta unidade temática inicia-se no terceiro ano. Proporcione uma socialização dos grupos.

É importante verificar as cores utilizadas para grifar as palavras, solicite que argumentem sobre o porquê das cores escolhidas. Essas discussões servirão de subsídio para as próximas atividades.

Atividade 2 - Lutas de matrizes indígenas e africanas.

Etapa 1 - Huka-Huka: o que lembramos e sabemos dessa luta?

No **terceiro ano** os estudantes tiveram contato com as lutas presentes no contexto comunitário, de matrizes indígena e africana. Já no **quarto ano**, eles tiveram contato com lutas do contexto regional, incluindo as de matrizes indígena e africana. Agora, no **quinto ano**, iremos retomar algumas lutas do contexto comunitário e regional, para que os estudantes possam identificar as diferenças entre elas, caso existam, destacando as lutas de matrizes indígenas e africanas.

Experimentando a luta da matriz indigena *HUKA HUKA*.

A luta Huka-Huka é uma luta originalmente brasileira, mais especificamente do Estado de Mato Grosso do Sul e criada pelos povos indígenas do Xingu e dos índios Bakairi. Ela é uma luta corporal praticada pelos índios Kamayurás desde a infância e costuma ser praticada durante os festejos do Kuarup (um ritual que homenageia os mortos na cultura indígena). A luta possui regras: Um homem chefe, que é considerado o dono da luta, vai até a parte central de uma arena e escolhe os oponentes chamando-os pelo nome. Inicia-se com os praticantes frente a frente ajoelhados e agarrados entre si, girando em círculo. O objetivo é tentar derrubar o adversário ou agarrar as suas pernas. Durante toda luta os oponentes podem levantar ou permanecer ajoelhados e não são permitidos socos, chutes ou pontapés.

Fonte:<https://www.infoescola.com/artes-marciais/huka-huka/https://www.infoescola.com/artes-marciais/huka-huka/ > Acesso 05 out.2020.

Versão Preliminar

Professor, para facilitar a compreensão da dinâmica da luta Huka Huka, sugerimos a seguir, alguns vídeos dessa luta para ampliar o conhecimento dos estudantes. Você também pode pesquisar novos vídeos para aumentar o repertório de ideias dos estudantes.

Sugestões de vídeos:

"ÍNDIOS V Jogos Indígenas - " LUTA HUKA-HUKA " - direção Alê Primo - SPORTV 2002 - aleprimotv". [5m32s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_eLuljJE0nI> Acesso em 29 set. 2020

Luta tradicional Huka Huka na Aldeia Multiétnica - [1m58s] Disponível em:<https://www.youtube.com/watch?v=wONaFbDeOOo> - Acesso em 29 de set.2020.

Xingu - Huka Huka - [3m28s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gahPr4tUrHs&t=6s> Acesso em 02 out. 2020.

Reflita com a turma sobre o local para a realização da luta e os objetivos da mesma. Utilize questões como: Qual seria um local seguro para cair com as costas no chão? Todos sabem cair?

A partir destas reflexões, proponha aos estudantes que pensem em outros objetivos ou regras que podem ser definidos para a realização da atividade nos espaços da escola, como por exemplo, apenas agarrar as pernas ou não se levantar e ficar ajoelhados, lembrando que alguns cuidados devem ser tomados para evitar quedas bruscas.

Huka Huka	• Ajoelhados, vence aquele que derrubar o adversário ao chão tocando uma das partes laterais do corpo. • Vence aquele que conseguir imobilizar o oponente por mais de 5 segundos. • O adversário que agarrar os joelhos com ambas as mãos é considerado vencedor.

Etapa 2 - Experimentando a luta africana *Dambe*

Versão Pr

Dambe é um boxe africano, dividida em três rounds. Essa luta passou a ser praticada como treinamento base para os guerreiros em combate. Os lutadores tem que derrubar seu oponente com chutes e socos. Eles enrolam normalmente o seu braço mais forte com corda, chamado de "lança". A mão livre é chamada de "escudo", que deve ser usada para bloquear o ataque do adversário, e também tem o objetivo de derrubar o adversário. No ***Dambe*** apenas a mão enrolada com corda pode desferir golpes de percussão enquanto a mão que está livre serve para desviar o bloqueio do oponente.

Fonte: <https://super.abril.com.br/blog/superlistas/7-artes-marciais-praticadas-mundo-afora-que-voce-provavelmente-nao-vai-ver-na-tv/> Acesso 05 out. 2020.

Professor, o objetivo desta atividade é apresentar às crianças a experimentação da luta africana ***Dambe***. Para isso, como sugestão, selecionamos o link a seguir para apresentar alguns movimentos dessa luta.

Clube da Luta estilo nigeriano, conheça o Dambe/Vem Na Mão. **Disponível em:** <https://vemnamao.com/clube-da-luta-estilo-nigeriano-conheca-o-dambe/#:~:text=Essa%20pr%C3%A1tica%20agora%20%C3%A9%20ilegal,faz%C3%AA%2Dlos%20cair%20no%20ch%C3%A3o.&text=O%20esporte%20%C3%A9%20tradicionalmente%20praticado%20como%20treinamento%20para%20a%20guerra.> **-Acesso em 29 de set.2020.**

Agora que já assistiu ao vídeo, chegou o momento de possibilitar aos estudantes a vivência da luta ***Dambe.*** Para isso, sugerimos iniciar adaptando esta luta para a segurança dos estudantes, assim propomos seguir os encaminhamentos:

Coloque os estudantes em duplas dentro de um círculo. A partir do seu comando o estudante deverá tentar tocar com uma das mãos a parte do corpo do oponente falada pelo professor , não podendo deixá-lo tocar na sua parte do corpo também. Oriente aos estudantes que a defesa deve ser realizada com o outro braço.

Atenção: é importante destacar que o respeito ao oponente e a segurança são fundamentais para a realização da atividade.

Professor, após a experimentação e fruição da luta, realize uma roda de conversa para que os estudantes discutam quais foram os conflitos gerados durante sua vivência e como poderiam resolvê-los.

Todos já conheciam essas lutas?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que já ouviram falar ou já praticaram.

Qual a origem delas?

Espera-se que os estudantes respondam que a origem da luta Huka Huka é de matriz indígena e a luta Dambe é de matriz africana.

O que essas lutas têm em comum?

Espera-se que o estudante consiga identificar algumas características comuns dessas lutas, como movimentos mobilizantes, que se utilizam dos membros inferiores e superiores, derrubar o adversário entre outros.

Quais são as diferenças entre elas?

Espera-se que o estudante consiga identificar que as lutas se diferenciam pelos movimentos e suas origens.

Elas são comuns em nossos contextos?

Versão Preliminar

Espera-se que os estudantes identifiquem se essas lutas fazem parte de seu contexto.

Professor, tendo como base as questões acima, será possível perceber o quanto os estudantes tiveram contato com as lutas de matriz indígenas e africanas, o que recordam sobre elas e também, identificar se elas fazem parte do contexto dos estudantes.

Etapa 3 – *Idjassú*

A fim de ampliar o conhecimento dos estudantes em relação às lutas de matriz indígena, vamos oferecer nas aulas a experimentação da ***Idjassú*** para que possam identificar suas características e sua origem.

Inicie com uma roda de conversa:

Já ouviram falar na luta Idjassú?	***Imaginam como seria essa luta?***
Sabendo que essa é uma luta indígena, em que espaço vocês acreditam que ela acontece?	***Como são os lutadores? Como se vestem?***

Professor, neste momento espera-se que os estudantes não tenham conhecimento sobre a luta, mas que a partir da descoberta se trata de uma luta indígena brasileira, eles podem levantar algumas características da mesma. Dessa forma, os estudantes podem fazer relações com outras lutas indígenas vivenciadas.

Após a conversa conte um pouco da história dessa luta.

Idjassú - Um pouco de história

Idjassú é um estilo de luta livre tradicional brasileira dos Karajá do Tocantins. Os princípios da luta são parecidos com os de Huka-Huka. Mas o que diferencia essas lutas? No Idjassú, os atletas iniciam a luta em pé, acontece a chamada com os atletas um de frente para o outro girando em círculos até o encontro deles, onde é feito o agarra na cintura do outro com o objetivo de levar o adversário ao chão. O atleta vencedor abre os braços e dança em volta do oponente, cantando e imitando uma ave. É praticada em terrenos de terra. Essa luta faz parte dos Jogos Indígenas como luta demonstrativa.

Fonte:<https://pt.linkfang.org/wiki/Idjass%C3%BA> Acesso 05 out. 2020.

Para aprofundamento

Professor, sugerimos alguns links para ampliar seus conhecimento sobre as **lutas de matriz indígena**:

Sugestões de vídeos para serem apresentados:

Versão Preliminar

5 ARTES MARCIAIS BRASILEIRAS QUE VOCÊ PROVAVELMENTE NÃO CONHECE . [6’32”] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=m9Z2Am6uT0> Acesso em 05 de out. 2020.

Dica ao professor: Blog: Indígenas. Disponível em: <http://arteindigena-iee.blogspot.com/2013/04/as-lutas.html> Acesso em 23 de set. 2020.

Agora vamos experimentar!

Importante: Como essa luta exige a queda do adversário no chão, realize os movimentos exigidos na luta de forma graduada. Será preciso um espaço como quadra, pátio ou uma sala de aula mesmo. Um tatame ou tapetes ajudam a não machucar na queda. Organize os estudantes em duplas e solicite que realizem as seguintes atividades:

1) Um estudante de frente para o outro, têm como objetivo tocar com a mão o maior número de vezes no joelho do outro;
2) Realizar a mesma atividade anterior ao mesmo tempo que se movimentam em círculos;
3) Um de frente ao outro, buscar agarrar na cintura do colega. Ao agarrar, soltar e iniciar novamente. Contar quantas vezes cada estudante consegue agarrar o adversário;
4) Realizar atividade anterior de forma que ao agarrar a cintura do adversário o levante do chão. Neste momento é importante orientar o estudante que não é necessário levantar muito e não é permitido derrubar no chão;
5) Finalizar todos os movimentos com a queda ao chão. Realize essa atividade apenas se o local for adequado para quedas.
6) Finalizar apenas quando passar a mão por trás da perna do oponente.
7) A cada vitória o estudante corre em círculos com braços abertos e cantando.

Após a vivência, converse com os estudantes sobre suas impressões durante a realização.

Gostaram de participar? Por quê? Vocês gostariam de praticar novamente ou indicariam aos colegas?	*Professor, o simples gostar de participar não nos remete à fruição. Esse questionamento é um momento de iniciar a conversa. Porém, busque com eles os elementos que os fizeram gostar dessa luta e o por quê indicariam aos colegas, amigos e familiares.*
Quais as diferenças entre a *Huka Huka* e a *Idjassú?*	

Versão Preliminar

Espera-se que os estudantes identifiquem que apesar de serem lutas indígenas que exigem luta corporal e contextos parecidos, existem algumas características que as diferenciam. Caso não apareçam na fala dos estudantes, procure apresentar aos mesmos essas diferenças.

	Huka- Huka	***Idjassú***
Início da luta	*Lutadores ajoelhados de frente um ao outro girando em sentido horário.*	*Lutadores em pé de frente um para o outro e girando em círculos.*
Povos	*Bakari e Xingu*	*Karajá*
Contato entre os oponentes	*Desde o início, ajoelhado*	*No agarre.*
Objetivo	*Levantar o oponente e derrubá-lo novamente ao chão.*	*Levar o adversário ao chão.*
Local	*Terrenos de terra.*	*Terrenos de terra*

Quais movimentos foram realizados parecidos com outras lutas?	*Espera-se que os estudantes identifiquem gestos e movimentos de equilíbrio e desequilíbrio, agarre e força. Instigue os estudantes a buscarem essas características.*
Quais outras lutas que conhecemos que são parecidas ou possuem características semelhantes a Idjassú?	*Espera-se que os estudantes já tenham vivenciado ou apreciado outros tipos de lutas de contexto comunitário, regional, indígenas e africanas. Diante disso, algumas relações poderão ser feitas como, por exemplo, o agarre também característico das lutas judô e sumô, o equilibrio e desequilibrio também característico do judô e também do início da luta do Jiu jitsu que é necessário derrubar o oponente para mobilizá-lo.*

Etapa 4 – Compartilhando a aprendizagem.

Partindo da conversa da última atividade e com o intuito de promover momentos de recriação e replicação da luta que acabamos de aprender, explique aos estudantes que esta atividade será realizada fora da escola. A realização será em partes:

Parte 1 - Oriente que cada estudante siga os seguintes passos:

Passo 1) Escolha um colega, amigo (que não seja da sua turma da escola) ou familiar;

Passo 2) Convide-o para aprender um pouco sobre a luta ***Idjassú***;

Passo 3) Conte para a pessoa escolhida o que você aprendeu e como se luta a ***Idjassú***;

Passo 4) Realize com a pessoa escolhida a atividade prática realizada durante a aula de Educação Física.

Fique atento! Escolha um espaço adequado e seguro.

Parte 2 - Entrevista sobre a experiência.

Após a realização da atividade prática, o estudante deverá fazer uma entrevista com a pessoa escolhida, conforme ficha a seguir:

Versão Preliminar

Nome do Entrevistado:_____Data:_____
O que você aprendeu sobre a luta *Idjassú*?
Gostou de participar?
A luta Idjassú, assemelha-se com alguma outra luta que você conhece ou que já tenha praticado?

Parte 3 - Mudando as regras

Professor, oriente os estudantes a refletir junto com a pessoa que realizou a atividade e participou da entrevista, o que é possível alterar ou incluir relacionado a regra na luta ***Idjassú***, pensando em como melhorar a luta e fazer com que se torne atrativa para um maior número de pessoas. O registro deverá ser feito no caderno.

Sugestão de regra para a luta *Idjassú*:

_____

Parte 4 - Compartilhando as experiências

Aqui a intenção é que os estudantes apresentem a sua turma o resultado de sua entrevista. O professor deve utilizar a estratégia que considerar mais pertinente: apresentação individual em roda de conversa ou criação de um painel com as entrevistas, entre outras. O fundamental é garantir que todos os estudantes apresentem como foi a experiência de ensinar a luta para outra pessoa, o que essa pessoa aprendeu e se pensaram em recriar a luta alterando e ampliando as regras.

Em caso de adaptação e recriação das regras, discuta com os estudantes quais regras são realmente possíveis de serem incluídas e/ou alteradas.

Sugerimos que após as apresentações, a turma escolha algumas destas regras recriadas e adaptações e experimentem.

Etapa 5 - Criando e recriando

Professor, organize os estudantes em grupos e retome com eles as lutas vivenciadas nas **etapas anteriores.**. Peça para escolherem uma luta para ser recriada, organize as escolhas para que uma diversidade de lutas seja contemplada. Os estudantes podem optar por criar uma luta ao invés de recriá-las. Deixam que eles decidam, faça intervenções caso seja necessário.

Em seguida, peça para os estudantes apresentarem para os colegas as lutas que foram criadas e/ou recriadas, destacando seus principais movimentos e procedimentos de segurança. Atente-se aos detalhes das apresentações para ver se as atividades propostas não apresentam riscos para os estudantes, caso seja possível discuta com eles possíveis mudanças para a segurança de todos.

Etapa 6 - Experimentando as lutas criadas pelos estudantes

Professor, depois das adaptações feitas para garantir a segurança de todos, proponha a experimentação das lutas criadas pelos estudantes. Deixe que cada grupo explique a proposta para os demais. Faça intervenções caso seja

Versão Preliminar

necessário. Se possível filme as atividades propostas pelos estudantes.

Ao final da atividade peça para os estudantes registrarem no caderno:

- Qual atividade que mais gostou? Por quê?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento, incentive o estudante a apontar os principais motivos para a escolha de determinada atividade.

- Quais foram as semelhanças e diferenças entre as atividades propostas pelos estudantes?

  Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento é importante auxiliar os estudantes na identificação das semelhanças e diferenças, você pode pontuar fatos como: envolve oposição, estabilização, defesa, ataque, o espaço utilizado é demarcado ou livre, existe vestimenta adequada para a prática da luta, entre outras.

- Quais foram as principais mudanças feitas nas lutas recriadas?

  Resposta pessoal do estudante. Para que os estudantes percebam as mudanças, é importante apresentar as regras das lutas que foram experimentadas, pois somente conhecendo a regra oficial será possível entender quais mudanças ocorreram na realização da atividade.

Professor, a proposta acima poderá ser realizada de forma coletiva, criando um painel ou mural da sala com todas as informações coletadas pelos estudantes.

Etapa 7 - A importância das nossas lutas! Luz, câmera, ação.

Professor, tomando esta atividade como parte final, relembre de sintetizar as atividades e conceitos tratados até aqui. Produza um vídeo ou apresentação com grupos de 06 estudantes. Neste momento vamos retomar com eles a contribuição dos povos indígenas e africanos para as práticas corporais. A proposta é que eles elaborem uma história (decida o gênero textual) sobre a importância da experimentação das lutas de matrizes indígena e africana. Para isso, reúna os estudantes e retome todo o percurso até o momento. Questione sobre qual jogo de oposição mais gostou de experimentar e o por quê.

Assista aos vídeos produzidos com os estudantes, ressaltando a questão cultural em que cada luta está inserida.

Proposta de Avaliação.

Durante este percurso os estudantes participaram de discussões, realizaram entrevista, criaram e recriaram uma luta etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação.

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem, é necessário que você verifique se os estudantes conseguiram aprender as habilidades previstas. Observe isso através das produções e vivências práticas. Caso alguns estejam com dificuldade, reveja esse percurso, trazendo vídeos, textos etc. O importante é que diversifique a forma de abordagem, mesmo se tratando do mesmo assunto.

UNIDADE TEMÁTICA: DANÇAS

Versão Preliminar

Habilidades:

(EF05EF09) Recriar e fruir danças do mundo, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.

(EF05EF10) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do mundo.

(EF05EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças do mundo.

(EF05EF12) Propor alternativas para superar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças do mundo.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 - DANÇAS DO MUNDO

Dentro ou fora da escola, de um modo geral, a dança sempre esteve presente na vida dos estudantes. A **Dança** foi trabalhada desde os primeiros anos do Ensino Fundamental, onde os estudantes vivenciaram a partir de rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas, as danças do contexto comunitário e regional, sendo ampliadas com as danças de matrizes indígena e africanas nos terceiros e quartos anos. Agora no **quinto ano**, as situações de aprendizagem no ensino desta **Unidade Temática: Danças** estão voltadas para além das habilidades desenvolvidas nos anos anteriores, de forma que os estudantes desenvolvam habilidades mais complexas como, por exemplo, propor alternativas para superar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das **danças do mundo**. Essa complexidade é importante, pois visa formação crítica na especificidade dessa prática corporal, para valorização e respeito aos diferentes sentidos e significados em suas culturas de origem.

Atividade 1 - Eu danço, nós dançamos!

Etapa 1 - As danças que já dançamos.

Professor, esta atividade é o ponto de partida para o **Objeto de Conhecimento: Danças do mundo**. Vamos realizar uma conversa com os estudantes sobre quais danças que fazem parte do contexto dos estudantes, quais as que nunca praticaram, porém já viram ou ouviram falar. Lembramos que a **dança** é uma **unidade temática** trabalhada desde o primeiro ano do Ensino Fundamental. Espera-se que os estudantes já tenham experimentado, fluido e recriado danças do contexto comunitário, regional, do Brasil incluindo as de matrizes indígenas e africanas. Sendo assim, selecione músicas relacionadas a esses tipos de danças. Reúna os estudantes em um local adequado e espaçoso.

Faça um grande círculo e peça que os estudantes se organizem dentro dele. Fora deste grande círculo, desenhe pequenos círculos com nomes de diferentes estilos/ritmos de danças. Conforme o exemplo ao lado:

Oriente-os que você irá descrever uma dança e em seguida tocará a música referente a mesma. Neste momento os estudantes podem dançar livremente. Quando a música parar, cada estudante deverá se dirigir ao círculo correspondente ao estilo/ritmo da música nos seguintes casos:

I- Se já dançou essa dança;

Versão Preliminar

II - Se já assistiu alguém dançar ou pelas mídias;

III - Se conhece alguém que dança.

Se não se encaixam em nenhum item anterior, devem ficar no centro do círculo.

Após cada música, pergunte aos estudantes que escolherem o círculo ao qual não se refere à dança/música tocada o por quê das suas escolhas. É importante que nesse momento troquem informações. Àqueles que escolheram os círculos corretos podem compartilhar com os demais, inclusive com os que ficaram no centro sem escolher um círculo, como são dançadas e as características das mesmas. Cabe ao professor a sistematização de cada uma delas.

A intenção é de retomar conhecimentos que os estudantes possuem das danças que foram contempladas nos anos anteriores para que possam utilizar esses elementos nas **danças do mundo**, e assim verificar quais conhecimentos os estudantes trazem dos anos escolares anteriores e de seus outros contextos. Se perceber que os mesmos ainda não conhecem nenhuma dança de contexto comunitário, regional, do Brasil ou de matrizes indígenas e africanas, sugerimos que planeje uma aula breve para apresentá-las. Pode ser um dia de apreciação de vídeos ou um mini baile.

Sugestões de descrições das danças para os estudantes	
FORRÓ	É um estilo de dança e gênero musical influenciado por africanos e europeus relacionada à região nordeste que extraiu e espalhou para o país os embalos de um ritmo ora lento, ora rápido, recheado de instrumentos como o triângulo, a sanfona e a zabumba. Fonte: < https://dancas-tipicas.info/regiao-nordeste/forro.html#:~:text=O%20forr%C3%B3%20%C3%A9%20um%20estilo,como%20bai%C3%A3o%2C%20xote%20e%20xaxado.&text=Os%20ingleses%20que%20administravam%20as,os%20nordestinos%20entendiam%20como%20forr%C3%B3> Acesso em: 05 de out. 2020.
SAMBA	É uma forma de dança originária do Brasil. O samba está presente em todas as regiões brasileiras e, em cada uma delas, são incorporados novos elementos ao ritmo, sem contudo, perder sua cadência característica. Os mais conhecidos são: Samba da Bahia, Samba Carioca (Rio de Janeiro), Samba Paulista (São Paulo). Fonte: <https://www.todamateria.com.br/samba/>. Acesso em: 05 de out. 2020.
XAXADO	A dança é praticada por pares e acompanhada por sanfona, zabumba e triângulo. As pessoas avançam o pé direito em três e quatro movimentos laterais e puxam o pé esquerdo, sapateando arrastando os pés. As roupas do grupo são de cangaceiros, mas na maioria das vezes só os homens portam o rifle. Fonte:<https://interior.ne10.uol.com.br/entretenimento/2019/11/06/conheca-a-origem-do-xaxado-danca-tipica-do-sertao-pernambucano-179080>Acesso em : 05 de out. 2020.
FREVO	O frevo é uma dança folclórica típica do carnaval de rua do Brasil. É uma das principais danças tradicionais brasileiras e uma das manifestações culturais mais conhecidas na região nordeste do país. Algumas características do Frevo: presença de música e dança; música tocada por instrumentos de sopro; ritmo acelerado; movimentos acrobáticos; inserção de elementos de outras danças folclóricas; inserção de elementos da capoeira; figurinos coloridos e o uso de pequenas sombrinhas. Fonte: <https://www.todamateria.com.br/frevo/> Acesso em: 05 de out. 2020.

JONGO	É uma dança de roda de origem africana, na qual participam homens e mulheres. O canto tem o papel fundamental, associado aos instrumentos musicais com acompanhamento de tambores, solista no centro e eventual presença da umbigada, e cujo canto é do tipo estrofe e refrão. Fonte: <http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=121>. Acesso em: 05 de out. 2020.
CATIRA	É uma dança do folclore brasileiro, em que o ritmo musical é marcado pela batida dos pés e mãos dos dançarinos. Fonte: <http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=104#:~:text=Catira%20ou%20cateret%C3%AA%20%C3%A9%20uma,e%20interior%20de%20S%C3%A3o%20Paulo.> Acesso em 05 de out. 2020.

Etapa 2 - Dançando conforme a música

Na atividade anterior retomamos danças que os estudantes podem ter tido acesso ou tido vivências, que fazem parte de contextos comunitários, regional, do Brasil e de matrizes indígenas e africanas.

Agora o momento é de descobrir o que eles já conhecem das danças do mundo e fazer com que reconheçam e consigam se movimentar nos diferentes ritmos que serão apresentados. Como anteriormente, selecione músicas que fazem parte das danças mais conhecidas mundialmente.

Na quadra ou outro espaço disponível, deixe os estudantes dispostos livremente. Oriente-os que ao iniciar um trecho da música os mesmos deverão dançar e/ou realizar movimentos corporais ao ritmo da música como quiserem ou acreditam que se dance. A ideia é fazer com que os estudantes reconheçam e consigam se movimentar nos diferentes ritmos apresentados.

Algumas danças que poderão ser contempladas nessa atividade: Salsa (Cuba), Ballet (Itália), Break Dance (EUA), Dança do Ventre (Egito), Yangko (China), Sapateado (Irlanda), Zumba (Colômbia), Tango (Argentina).

Versão Preliminar

Professor, sugerimos alguns vídeos relacionados a estas danças para que você possa se repertoriar antes de dar início com a temática.

Salsa cubana en ParqueCentral: de Lisandra y Victor - timba rumba cubana.[5m18s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=K9ffbbWJ2eY.> Acesso em 05 out. 2020.

The Nutcracker – Sugar Plum pas de deux: Adagio (Nuñez, Muntagirov, The Royal Ballet) - [6m01s] <https://www.youtube.com/watch?v=qy6dlGpC3Ns.> Acesso em 05 out. 2020

BATALHA DE DANÇA DA ESCOLA PRIMÁRIA! GAROTOS VS GAROTAS! // ScottDW - Nós viemos a dançar -[7m19s] <https://www.youtube.com/watch?v=_tYPnaK5gkI.> Acesso em 05 out. 2020

Finger Cymbals (Zills) Belly Dance 2011 - Fleur Estelle Dance Company - [4m30s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wYWbHoR5tHs>. Acesso em 05 out. 2020

Shanghai Yangko -[6m59s] Disponível em:<https://www.youtube.com/watch?v=rdMXgfvfj6I.>Acesso em 05 out. 2020

Irish Dance Group - Irish Step Dancing (Riverdance) 2009. [5m27s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HgGAzBDE454.> Acesso em 05 out. 2020

VIVA COLOMBIA Official Choreography Zumba - [4m04s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UxopXJ8xV_I.> Acesso em 05 out. 2020

Tango - La cumparsita -[2m28s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ekQ3aGcezb4.> Acesso em 05 out. 2020.

Esperamos que a experimentação inicial com o ritmo de diferentes danças do mundo tenha sido divertida e despertado a curiosidade dos estudantes. Para isso faça uma roda de conversa utilizando questões norteadoras como por exemplo:

- Gostaram da experiência/atividade?

  Professor, lembramos que ao perguntar se gostaram a intenção é analisar se a atividade foi motivadora e interessante para os estudantes. A fruição vai além da prática pontual, se refere à escolha de sua prática prazerosa em outros momentos e em outros contextos de escolha do próprio estudantes.

- Dos ritmos apresentados, quais vocês já conheciam? Quais já dançaram?

  Espera-se que os estudantes compartilhem suas experiências anteriores com os ritmos de dança apresentados, seja motora ou como apreciação.

- Quais países deram origem a esses ritmos e danças?

No mesmo sentido da questão anterior, espera-se que os estudantes compartilhem seus conhecimentos sobre a origem das danças apresentadas. Muitos poderão dizer que originaram no Brasil, visto que sua prática acontece no mundo todo. Essa conversa pode ser iniciada. Explique que as danças são originadas a partir de contextos culturais de um determinado povo e que são tomadas como patrimônio da sociedade sendo dançada, apreciada e também recriada por outras pessoas de várias partes do mundo.

Atividade 2 - Uma volta ao mundo por meio da dança.

Etapa 1 - Primeira parada: é hora de descobrir mais sobre as danças.

Professor, proponha aos estudantes uma pesquisa sobre os diferentes ritmos de danças. Para isso, organize os estudantes em grupos de quatro a cinco integrantes e peça para que escolham um tipo de dança típica. Cada grupo ficará responsável por escolher um país de um Continente diferente, desta forma conseguiremos abranger diferentes culturas.

A pesquisa deverá conter:

Nome da dança escolhida	Continente e País de origem	Breve história e vestimenta típica	Imagens e como dançar

O resultado da pesquisa deverá ser apresentado aos colegas. Para isso, o grupo deve escolher a forma de apresentação, que poderá ser através de cartaz informativo ou vídeos curtos.

Etapa 2 - Apreciando ... nossas aprendizagens

Professor, utilizando os mesmos grupos da atividade anterior, os estudantes devem criar estratégias para ensinar os principais passos da dança pesquisada para sua turma. Sendo assim, uma ou duas aulas deverão ser destinadas para que eles possam se organizar, fazer experiências motoras e pensar em como irão apresentar e ensinar essa dança.

Organize previamente os dias de apresentações dos grupos e os espaços e equipamentos que serão utilizados. Se será um ou mais grupos por aula, lembrando que caberá a você professor fazer as intervenções e sistematizações sobre o que foi apresentado.

Após as apresentações, retome com os estudantes os elementos constitutivos da dança, e coloque em discussão o sentido da dança em sua cultura de origem.

Durante as apresentações e todo o desenvolvimento da atividade, analise se os estudantes conseguiram criar estratégias para aprender as danças do mundo, bem como reconhecer a importância dessa dança em sua cultura de origem.

Ao final de cada aula, sugerimos que realize uma roda de conversa retomando os elementos constitutivos das danças apreciadas e experimentadas.

Retomando os elementos constitutivos da dança

- Variações do ritmo: lento, moderado e rápido;
- Diferentes direções: movimentos com deslocamento para frente, para trás e para os lados;
- Diferentes níveis: movimentos no plano alto (em pé), no plano médio (abaixado, agachado) e plano médio que são os movimentos no solo;

Versão Preliminar

- É importante ressaltar também que os passos podem conter desde uma parte apenas do corpo (como mexer apenas um braço, apenas a cabeça ou uma perna) como também movimentos mais globais com partes diferentes do corpo trabalhando juntas (um giro, um salto entre outros).

Sugestão de um quadro para a retomada dos elementos constitutivos da dança, após cada apresentação.

Danças/ Elementos	**Dança do ventre**		
Quais os tipos de ritmo?	*Rápido*		
Posso dançar me deslocando em quais direções?	*Para frente, para trás e para os lados*		
Meus movimentos podem ter quais níveis?	*Alto, mas pode ter movimentos em plano médio e baixo*		
Qual parte do corpo posso mexer e como?	*Braços, pernas, mas principalmente os quadris.*		

Etapa 3 - Recriando sem perder o ritmo...

Professor, agora é o momento de estimular a criatividade dos estudantes. Proponha criar e recriar novos movimentos para as danças. Inicie solicitando que cada estudante **crie ou recrie dois movimentos** para serem apresentados a sua turma. Em seguida, em dupla, peça que façam uma sequência utilizando os movimentos criados individualmente, criando assim uma sequência de **quatro movimentos** que também deverá ser apresentada a sua turma.

Agora para finalizar, peça que façam grupos de 4 estudantes e juntem os movimentos individuais criados em uma sequência de **oito movimentos**, que devem ser apresentados à turma. Neste momento eles podem escolher a música que mais se encaixa ao ritmo dos movimentos criados e recriados. É importante que os estudantes tenham liberdade na criação das sequências, porém os movimentos devem explorar os elementos constitutivos da dança.

Sugerimos registrar as apresentações para posterior apreciação e reflexão dos estudantes sobre suas criações e recriações. Neste momento é importante escutar os estudantes sobre como foi a experiência de criar e recriar uma sequência de passos para a dança escolhida. Recomendamos algumas questões que podem nortear esta reflexão:

- Os movimentos que vocês criaram são experiências de danças que já conheciam ou dançaram?
  Resposta pessoal do estudante.
- Vocês aprenderam movimentos novos?
  Resposta pessoal do estudante.
- Algum estudante se recusou a realizar alguns dos movimentos propostos? Se sim, por quê?
  Resposta pessoal do estudante.
- Algum movimento precisou ser reelaborado para atender alguma especificidade do grupo?
  Resposta pessoal do estudante.

Versão Preliminar

- Como foi juntar a sua criação com a de seus colegas para montar uma única sequência de 8 movimentos? Foi necessário alterar algum movimento criado e recriado em etapas anteriores para atender o ritmo da música? *Resposta pessoal do estudante.*

Atividade 3 - De toda parte do mundo para a Escola, a dança é de todos e merece respeito.

Etapa 1 - Refletindo sobre nossas experiências.

Professor, chegou o momento de refletir sobre preconceitos e situações de injustiças no contexto da dança. Esta atividade pode ser realizada na quadra, pátio ou outro local de sua escolha. Torne o espaço acolhedor para que os estudantes possam expressar suas sensações e sentimentos durante a realização das atividades. Como ponto de partida para essa reflexão, sugerimos algumas questões:

- Houve algum estudante que não quis experimentar as danças propostas neste material? *Professor, incentive os estudantes a falar sobre suas sensações durante a atividade, os motivos que levaram a não querer experimentar determinada dança etc, deixando claro que este é um momento de reflexão, e portanto não existe certo e errado.*
- Houve algum estudante que não conseguiu experimentar as danças propostas neste material? *Professor, incentive os estudantes a falar sobre as dificuldades que impediram sua experimentação. Aqui também é importante observar questões como acessibilidade, se houve adaptação para estudantes com deficiência, entre outras questões que podem surgir.*
- Você percebeu momentos de desvalorização de um ou outro estudante pela maneira que dançava? *Professor, incentive os estudantes a falar sobre suas percepções durante a realização da atividade com o devido cuidado para não expor nenhum colega.*

Etapa 2 - Preconceitos no contexto da dança.

Organize os estudantes em grupos e entregue uma das frases a seguir:

Frase 1: " Dança é atividade de menina"
Frase 2: " Dança de índio é só na Aldeia. Cada um com a sua dança"
Frase 3: " As pessoas com deficiência não conseguem dançar"

A partir das experimentações, reflexões, pesquisas, criação e recriação das danças, solicite que argumentem se concordam ou discordam da frase recebida. O grupo deve justificar sua resposta, para isso dê aos grupos o tempo que julgar necessário. Em seguida, em uma roda de conversa, cada grupo irá expor seus argumentos. Durante a socialização é muito importante trazer questões como: **"Porque surgem os preconceitos?"**, "**Quais são as dificuldades de reprodução destas práticas?**", "**Porque em algumas danças falamos que é dança de mulher?**", "**Existem danças que somente homens participam?",** entre outras.

Converse com os estudantes sobre a importância de conhecer e respeitar todas as formas de dança, pois possuem uma história sócio-cultural, inclusive algumas que influenciaram as danças no Brasil. Ressalte que essa prática corporal pode ser realizada por qualquer pessoa.

Para sistematizar, você pode apresentar fotos com imagens de homens e mulheres, com diferentes tipos de deficiência, com brasileiros dançando outras danças do mundo, americanos sambando, entre outras.

Sugestões de Vídeos:

Menina dá show de dança em cadeira de rodas. (0m42s] Disponívelem:<<https://www.youtube.com/watch?v=MlrNn8xe2Ag>. Acesso 05 out. 2020.

Versão Preliminar

O mundo Encantado das Borboletas (Dançaem cadeira de rodas) (3m55s) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OKMirxlF9bM>. Acesso 05 out. 2020.

Garotinha deficiente dançando. (1m09s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WH1esgt_LbQ>. Acesso 05 out. 2020.

Professora traduz e dança quadrilha com aluno surdo - Vídeo 2 continuação Globo News. (4m36s) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0ggFRx70_Wc >. Acesso 05 mar. 2020.

Conheça uma escola de samba na capital dos EUA. (2m30s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Bn0ZvDF29WY>. Acesso 05 out.2020.

Após diálogo, sistematização e visualização dos vídeos sugeridos, considerando as danças do mundo e sua prática por todas as pessoas sem qualquer injustiça ou preconceito, cada grupo deverá a partir da frase **"Dança de todos e para todos"**, elaborar cartazes ou vídeos curtos, contendo imagens e mensagens de incentivo a prática da Danças por todos, sem qualquer tipo de discriminação ou preconceito.

Todo material produzido pelos estudantes, podem e devem ser divulgados na escola para os demais estudantes.

Proposta de Avaliação.

Durante este percurso os estudantes participaram de discussões, realizaram pesquisa, entrevista, criaram movimentos envolvendo a dança, elaboraram cartaz etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação.

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem, é necessário que você verifique se os estudantes conseguiram aprender as habilidades previstas. Observe isso através das produções e vivências práticas. Como proposta de recuperação você poderá utilizar o trabalho em grupo e organizar novas atividades. Caso alguns estejam com dificuldade, reveja esse percurso, trazendo vídeos, textos etc. O importante é que diversifique a forma de abordagem, mesmo se tratando do mesmo assunto.

Referências

SILVA,T. A. C; SANTOS, C.; ARAÚJO, M. H.; JUNIOR, A. P. Jogos do mundo todo. São Paulo: Supimpa, 2018

Fraga, Ana; Santos, Maria Teresa. Ouri, um Jogo Mancala. Educação e Matemática n° 76 2004. Disponível em: http://www.apm.pt/apm/revista/educ76/matematica_jogo.pdf

Tradicionais jogos de crianças turcas - Disponível em: ttps://www.ehow.com.br/tradicionais-jogos-criancas- turcas-lista_4150/ . Acesso em : 28 jan..2020

Dicas de brincadeiras para animar as férias escolares - Disponível em : www.nsctotal.com.br/noticias/dicas-de-brincadeiras-para-animar-as-ferias-escolares . Acesso em 28 jan.2020

Tailândia - Ideias para brincar - Disponível em: http://ideiasparabrincar.com/tailandia/.Acesso em 28 jan.2020

Jogos Tradicionais nas Filipinas - Disponível em : https://www.hisour.com/pt/traditional-games-in-the-philippines-37471/.Acesso em 28 jan.2020
Patintero - Ideias para brincar - Disponível em : http://ideiasparabrincar.com/patintero/. Acesso em 28 jan.2020
Ideias para brincar na Malásia - Disponível em: http://ideiasparabrincar.com/malasia/. Acesso em 28 jan.2020
Weineck J. Treinamento Ideal. 9ª Ed. São Paulo: Manole, 2003.
Um mundo de brincadeiras Manu ti - Nova Zelândia - Disponível em: https://cadeomanualblog.wordpress.com/2016/07/15/manu-ti-nova-zelandia/. Acesso em 28 jan.2020
SILVA,T. A. C; SANTOS, C.; ARAÚJO, M. H.; JUNIOR, A. P. Jogos do mundo todo. São Paulo: Supimpa, 2018
Fraga, Ana; Santos, Maria Teresa. Ouri, um Jogo Mancala. Educação e Matemática n° 76 2004.
Disponível em: http://www.apm.pt/apm/revista/educ76/matematica_jogo.pdf. Acesso em: 27 set. de 2019
Tradicionais jogos de crianças turcas - Disponível em: https://www.ehow.com.br/tradicionais-jogos-criancas-turcas-lista_4150/ . Acesso em : 27 set. de 2019
Dicas de brincadeiras para animar as férias escolares - Disponível em : www.nsctotal.com.br/noticias/dicas-de-brincadeiras-para-animar-as-ferias-escolares . Acesso em: 27 set. de 2019
Jogos Tradicionais nas Filipinas - Disponível em : https://www.hisour.com/pt/traditional-games-in-the-philippines-37471/. Acesso em: 27 set. de 2019
Patintero - Ideias para brincar - Disponível em : http://ideiasparabrincar.com/patintero/. Acesso em 27 set. de 2019
Um mundo de brincadeiras Manu ti - Nova Zelândia - Disponível em: https://cadeomanualblog.wordpress.com/2016/07/15/manu-ti-nova-zelandia/ . Acesso em: 27 set. de 2019
Origem da dança e Quais As Mais Praticadas no Mundo - Disponível em: https://adancatransforma.com/origem-danca-mais-praticadas-no-mundo/. Acesso em: 27 set. de 2019.

Créditos Elaboração:
Adriana Cristina David Pazian – PCNP da DE São Carlos
Diego Diaz Sanchez – PCNP da DE Guarulhos Norte
Érika Porrelli Drigo – PCNP da DE Capivari
Felipe Augusto Lucci – PCNP da DE Itu
Flavia Naomi Kunihira Peixoto – PCNP da DE Suzano
Isabela Muniz dos Santos Cáceres – PCNP da DE de Votorantim
Janice Eliane Ferreira Bracci – PCNP da DE José Bonifácio
Joice Regina Simões – PCNP da DE Campinas Leste
Josecarlos Tadeu Barbosa Freire – PCNP da DE Bragança
Katia Mendes Silva – PCNP da DE Andradina
Lígia Estronioli de Castro – PCNP da DE Bauru
Meire Grassmann Guido Estigaribia – PCNP da DE Americana
Nabil José Awad – PCNP da DE Caraguatatuba
Neara Isabel de Freitas Lima – PCNP da DE Sorocaba
Roseane Minatel de Mattos – PCNP da DE Adamantina
Sueli Aparecida Galante – PCNP da DE Sumaré

Versão Preliminar

Tiago Oliveira dos Santos – PCNP da DE Lins

Thaisa Pedrosa Silva Nunes – PCNP da DE Tupã

Revisão:

Adriana Cristina David Pazian – PCNP da DE São Carlos

Neara Isabel de Freitas Lima – PCNP da DE Sorocaba

Luiz Fernando Vagliengo – Equipe Curricular de Educação Física

Marcelo Ortega Amorim – Equipe Curricular de Educação Física

Mirna Léia Violin Brandt – Equipe Curricular de Educação Física

Sandra Pereira Mendes – Equipe Curricular de Educação Física

Versão Preliminar